

GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第七十三辑 | 二〇二〇年四月



本资源仅供自己阅读，请勿网上分享

国内就这一家游戏杂志社了



出圈与和解

这是个属于电子游戏的黄金时代，不是盈利层面上的那种“黄金”，而是作为新型文化形式，被广泛接受的那种“黄金”。一款作品到底有没有潜力成为佳作，销量和口碑仍然是关键，但其能够产生的传播能力也非常重要，而随着电子游戏被更多更多的人接受，我们可以看到这种现象正变得越来越频繁，越来越常见。

但更重要的是，我们可以看到，大部分玩家对于这种现象的看法，也变得越来越开放。这里面代表着的，并不仅仅是高兴这么简单。

一个很简单的例子就是，笔者自己在看到这种出圈情况时，心里再也不会响起几年前还存在着的那个愤愤不平的声音：他们配吗？

这是个如今要承认起来也很令我尴尬的事实，玩个游戏有什么配不配的？

然而在多年前，当我第一次发现自己原本认识的一些根本不接触游戏的老同学，开始跟我打听《幽灵行动 荒野》该怎么买的时候，心里就是涌起这么一个奇怪的念头。

原因说来简单，时代变了。在以前，相当一部分70后80后，甚至是90后的玩家，可不是在如今这么一个充满了对电子游戏常识和好奇的社会环境中接触到这种娱乐形式的。在那种年代，如果一个人足够不走运，他/她对电子游戏的爱，是必须要在社会舆论、父母、老师、同学（不玩游戏的那种）甚至朋友（也是不玩游戏的那种）的围剿之下，如同地下党般地延续着，如果不是深切认识到这种娱乐形式的魅力和蕴含的文化深度，从而理解到常人对其看法的偏颇和刻板，并从而坚强自己的信念，一个人想要在这种环境中坚持着玩游戏，几乎是不可能的。

结果突然一夜之间，游戏又成了大家口中的香饽饽了？我们在赞叹于《超级马力欧》关卡设计之精妙时，他们连GameBoy和俄罗斯方块盗版机之间的差异都分不清；我们在用秘技从《魂斗罗》里调出30条命的时候，他们连FC手柄该怎么用都不知道；我们在讨论到底是不知火舞还是春丽是永远的女神时，他们在谈的是《超级女声》里最喜欢谁。无数个不屑的理由，还是汇聚成了那一句话：他们配吗？

当然，正确的答案也还是那一句：玩个游戏有什么配不配的？

说到底，我们当中哪怕对此付出最多的人，恐怕也只能说是对国内电子游戏文化的发展略有贡献，真正让这种娱乐形式被更多人所接受的，还是时代潮流的变化，和思想上的进一步解放。我们咬紧牙关挺过了寒冬，难道却要在勉强有点春暖花开迹象的时候，咆哮着让那些冬眠中醒来的人继续滚去洞里睡，因为他们不配享受春天么？

正是因为我们曾笑对过阴天，才更应该在晴天万里时放声大笑。

过完了众人皆醉我独醒的日子，对于我们这些老玩家来说，或许也是时候与过去和解，拥抱时代，大醉一场了。

稀饭
2020.4.15





封面用图：TEPPEN

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

游戏·人 第 73 辑

责任编辑：黄曦帆　**封面设计：**雷普利

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

业界风云

传世之书

010　何以为“家”——中国游戏机市场发展掠影

工作室物语

018　HAL 研究所四十周年：一部优秀第二方企业的养成记

特别企划

030　撒币就行？——“枪车球”游戏的商业授权是如何取得的

游戏风采

游戏评台

038　2020 年第一季度注目作品深度点评

游戏议会

050　傻大笨粗 谁用谁二？
——机枪在射击游戏中的尴尬地位因何而来

文化漫谈

特别企划

066　百鬼夜行绘卷·续——《仁王 2》妖怪出典解说
083　桌面反击战！——列数 16 款电子游戏对桌游领域的“逆袭”

斑斓之书

076　克苏鲁大战星际海盗？
——简析《博德之门III》关键剧情种族

幻想职业图鉴

092　现实与幻想的交界线——现实职业与 RPG 图鉴（七）

影漫世界

映画馆

100　猛虎嗅蔷薇 铁汉有柔情
——关于曼达洛人的传说、传奇与传承

游乐园

126　《游戏·人》第 73 辑音乐介绍

电影评台

134　热片进行时 2019 年 12 月——2020 年 3 月热映电影推荐

秘密花园特大号

003　精灵与萤火意志
054　星球大战 绝地 陨落的武士团
063　暗黑血统 创世纪
110　曼达洛人
115　天外世界
120　荣耀战魂

秘密花园
精灵与萤火意志

《精灵与萤火意志》继承并发扬了前作《精灵与森林》的种种优点，其中那唯美动人的画面首当其冲。经过五年时光，伴随着技术的进步与主机机能的强化，加上制作组的精心打磨，一幅更为美丽绝伦的长长画卷终于被呈现到世人跟前，当它徐徐地在玩家眼前展开时，相信没有人不会为其熠熠光辉所震撼，为之感动。

成品如此之美丽，与开发组 Moon Studios 中来自世界各地的艺术家们的努力是分不开的。接下来，各位读者不妨与笔者一道，将下面这一幅幅别有韵味的艺术概念图作为窗口，重温与奥里一同经历的点滴。

文：长剑　美编：雷普利



▲碧蓝通透的“露玛树海”区域，树与海在此地一起“枝繁叶茂”，使之充满勃勃生机。

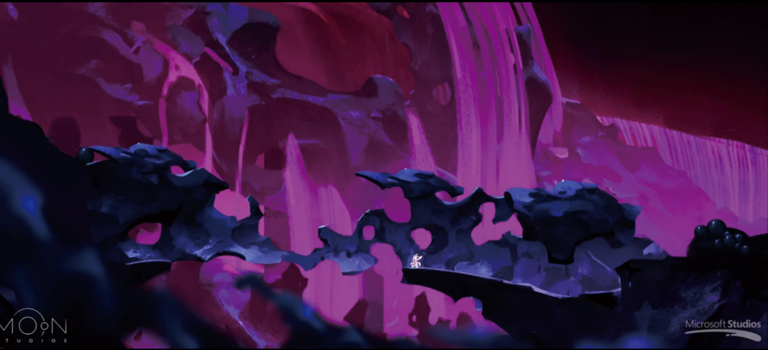
艺术家：Guillaume Menuel

来自俄罗斯圣彼得堡的概念图画师，拥有五年工作经验，主攻游戏场景设计，但也常参与绘制插图、角色设计等方面的工作。本作的主视觉图便出自他的笔下。


▲冰封的“鲍尔高地”区域，到处是被“冷藏”的动物和植物。



◀在流程中后期出现的场景“狂风荒漠”，弥漫的沙尘充斥在空气中，让失落的神殿更显了无生机。



▲游戏中最后的场景“威洛葬地”，紫红的背景色昭示着最终、最大的威胁正于此处等待奥里到来。



▲在与位于地底的 BOSS 默拉的战斗令人印象深刻。实际上默拉本来也是森林的守护者之一，但由于灵树凋零，“衰落”蔓延，它最终被邪恶意志支配了意识。好在奥里的到访使其被彻底“打醒”，眼神也重归清澈的模样。

艺术家：Mikhail Rakhmatullin

来自俄罗斯莫斯科的概念图画师，是 Moon Studios 的正式雇员，他主要参与到了本作的角色设计当中。



▶温文尔雅的地图商人路波，以近乎“走走形式”的价格将自己辛苦绘制的一幅幅极具价值的地图卖给奥里。在各个区域都能看到它的身影，可谓奥里旅途中的重要好伙伴。



▲并未在游戏中登场的角色，从两幅图的对比来看，此角色的定位比较像“土地公”，平时习惯“摸鱼”，只有当奥里走到附近“检查工作”时，才会突然精神百倍地开始干活。



▶负责贩售和升级精灵碎片的图伦，也是在整个游戏中赚奥里的钱赚得最多的一位（笑）。



▲并未在游戏中登场的角色，从外观来看应当是属于“露玛树海”的生物。



▲负责照看灵树的“护树者”一族，大都早已离开了被“衰落”彻底摧毁的“寂静森林”，只有少数的护树者仍然坚持守望着，直到最后的一丝希望凋零……小纪便是其中一员，倍感无助的它将灵树最后的种子交给了奥里。最终，奥里将其拿到避难所种下并孕育出了新的生命，终于让小纪的心灵得到了慰藉。



▲有“武器大师”外号、负责传授奥里新招式的欧佛。其手持长棍、酷似猿猴的造型显然是借鉴了中国古典文化中“孙大圣”的形象，令国内玩家倍感亲切。



▲并未在游戏中登场的角色，根据其外貌猜测，可能在原本的设定中也是一位负责给奥里提供升级 / 强化服务的 NPC。



▶游戏中的“矿工”种族“葛烈克”，以其“四条手臂三只眼，手执一把大铁镐”的形象而令人印象深刻，其中志在将避难所建成完毕的葛罗，是奥里在旅途中打交道最多的一位——在它们的共同努力下，森林众生能够寻得一片躲避“衰落”的安身之所。

▼奥里孤身一人在颓圮的遗迹中探索，仿佛能看到过去的生灵在此处热闹地生活着的残影。



艺术家：Sarah Morris

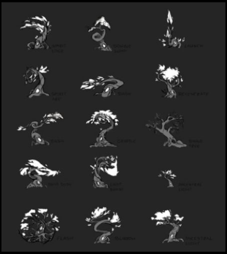
来自苏格兰邓迪的概念艺术图、插图画师，有九年的工作经验，以自由作者的身份参与到了《小龙斯派罗》《神鬼寓言传奇》《精灵与森林》等诸多知名作品的美术工作当中。



▲周围的雪原反衬出远方阳光的温暖，静静地演唱一首“冰与火之歌”。



▲这是本作的所有概念图中，笔者个人最喜欢的一幅：山、树、水、阳光、瀑布、遗迹以及奥里的背影……仿佛诗句中的意象组合，虽然有些寂寥，但也空灵而富有诗意。



▲其中不乏一些醒目的“品种”：有“怒发冲冠”直直向上生长的，有弯来扭去的“歪脖子树”，有团成一圈如花朵一般的，还有大约与奥里差不多高的“迷你版”。

艺术家：Bozenka Chadzynska

来自波兰弗罗茨瓦夫的插画、概念图画师，主攻 2D 游戏艺术图的绘制，但也涉猎纹理、UI、动画等领域的设计工作。她在本作中为关键环境元素“灵树”设计了各种各样的姿态。



▲月光照耀下的灵树，为其“灵”字添上了重重的强调符号。



▲金光投射下的灵树，则充盈着守护生命的暖意。

艺术家：Anna Jasinski

来自英国海斯汀的 UI 设计师、插画师，最初为来自日本、德国的相关行业公司担任美术设计，之后陆续参与到了《精灵与森林》《全面战争 三国》等知名作品的美术工作当中。她在本作中主要负责设计游戏中的道具、图标等元素。

▼游戏中的各种任务道具，各自具有单独的外形。看到这一件件小物品，想必也能勾起玩家对于自己游戏历程中的点点回忆。





▲游戏中的成就图标，其中的一部分图标仿佛是正在讲故事的一页漫画。



▲避难所中的元素图标，大伙能认得出几个？

何以为“家”

中国游戏机市场发展掠影

文：80后写稿佬　美编：Juxi



缘起

我们一直以北美、日本乃至英国为首的欧洲市场作为参考依据，看上去颇为高大上，但其实在广大国内游戏媒体人的心中，还是相当渴望国内游戏机市场能够成为左右游戏机市场大势的存在。而要想成为这样体量的存在，首要条件自然就是主机种类齐全。

随着NS在2019年12月正式推出国行版，主机游戏的“御三家”终于再次在中国重聚，而且这一次无论是“御三家”的准备还是外部因素的宽容，都远胜于从前，这让我们对国行主机有了越来越多的关注，也让那些陈年往事涌上心头。

回顾那段国内游戏游戏机市场艰难曲折的发展史，体系十分浩大，各地的情况有所不同，难以一一尽录。所以本文更多是在总体大环境的背书下，从个人的视角出发的所见所闻，和身边不少曾经存在和已然难以重现的人和事在故事里重逢，不知是否会勾起你们的一些回忆与共鸣。

山寨与兼容

写稿佬生长在八十年代广东沿海地区，得益于国家改革开放的红利，身边先富起来的朋友家庭不少，是以“我一个朋友”系列能不断地上演，自己也算是有幸成为对国内主机市场演变最前线的观察者和纪录者。

当时国内对家用游戏机并没有对游戏机有多少限制，虽然没有大张旗鼓地宣传，但也没有明令禁止。更多时候，人们只将其当做是一种电器来销售，在 1990 年，我的父亲专门跑到番禺市桥的电器城，花上数百大洋才抱回一台“小林通”五代，一台能玩 FC 的兼容机，而且还是第五代。不过此后多次搬家中，这些略显过时的东西早就在不知那次的搬家中被遗弃。如今父亲新故，那些东西忽然有了想要重温的意义，只是早已无处可寻，才让这匆匆三十年的游戏往事重新泛起。

尽管雅达利在八十年代初期之前在全球唯我独尊，但对于国内玩家而言，雅达利 2600 可以说是个稀缺货。当我在亲戚家第一次玩到 2600 的时候，经历过 FC、更准确地说是“FC 兼容机”的洗礼的我，早已“曾经沧海难为水”，对这个画面粗糙，玩法简陋的主机不甚感冒。

就像我们跨过了资本主义，直接进入社会主义初级阶段一样，我们也跨过了第一和第二世代的主机之争，直接享受到第三世代的“红利”。

首先我们得说“兼容机”或者“相容机”这个概念，最初指的都是正版主机的授权贴牌主机或者和第二方合作生产的特殊机型主机。不过在当时行货主机或是正版的概念还没盛行，在八十年代末九十年代中的国内游戏机市场，FC 兼容机甚至比正版水货更加成行成市，深受玩家的喜爱。

兼容机的诞生和发展其实并不是从我们熟知的八十年代末才开始，事实上在家用游戏机发展史上，主机开发商授权其他国家代理商贴牌生产兼容机的情况比比皆是。

跨越重洋到来的舶来品自然显得矜贵，但是这个成本就远比在销售市场当地寻找更加便宜的原材料和代工厂来得划算，大厂们自然乐意寻找当地的经销商代工生产主机。至于没有在当地建立分部的国家，主机厂商就会寻找合理的经销商作为对接，利用对方对于当地市场的了解，制定相应的营销手段，将主机利益最大化。

任天堂为了压缩 FC 的制作成本，以期在卡带权利金为主的收入来源之外，从主机销售上同样能够获利，所以采用了理光通用型的芯片，这种芯片除了相对便宜，另一个优点是可替换性高，这是为海外授权生产所设定的便宜之计，即便生产地地存量缺乏，也可以轻易能找到替代品，这本来是一件好事，但是也埋下了极大的隐患，“双刃剑”的另一面则是只要能够破解相关程序，FC 主机便可以很容易被复制。当然这一切最初并不是在尚处于“游戏业蛮荒之地”的中国内地。

中国台湾地区是可以说八零九零后所熟知的“第三世代兼容机”的原点。八十年代初中国台湾地区对游戏机等文化产物采取了相当严厉的打压手段，不过到了八十年代中后期，这个紧闭的关卡逐步失守，任天堂在 1984 年与“声宝”（夏普在港台地区的译音）合作生产了内建 FC 系统的夏普任天堂电视“My Computer TV C1”，试水之后获得一定的效果，两年之后任天堂联手博优，正式发行 FC 行货，直到九十年代初期日本大型厂商才陆续在台湾地区建立分公司，任天堂成立了子公司任天堂溥天，继续和博优合作，不过这种合作关系并没有书面签订协议，这导致了之后许多的故事，不过这和国内主机的故事联系不大，我们就暂且不提。



▲雅达利 2600



▲胜天 919 型 FC 游戏机。



▲从那个年代过来的玩家都知道，合卡并不是游戏数量越多就越好。

真正有故事的另一家台湾厂商——嘉霖行，他们本来是世嘉在台湾地区的代理商，将世嘉前四代主机通过深度定制，他们掌握了核心的技术，并且对主机在外观上甚至性能上都有了比较大幅度的变更，使得这些“定制”主机——“阿罗士”系列——在外形上和一些特殊功能上脱离了原版主机，展现出特别的色彩，这个系列的游戏机后来也以水货的形式出现在国内市场，不过相对于 FC 兼容机而言比较小众。

随着世嘉以子公司的形式进军台湾地区后，重新将发行权抓回手中，对于嘉霖行则是一脚踢开，不过有着不俗生产经验和生产技术的嘉霖行很快就找到出路，他们利用现有的技术很快就造出了新的兼容机，只是他们没有和曾经的合作方世嘉同室操戈，而是直接将矛头对准了 FC，他们所做的“胜天”比正版 FC 多了个连发键，玩起来更为爽快。但这样的“革新”并没有让嘉霖行取得巨大的成功，因为在当时，“胜天”只是台湾地区兼容机大军的其中一员。

正所谓“莫道君行早，更有早来人”，台湾晶技就造出了“小天才”游戏机（和现在那个电话手表厂商没有任何关系），成为了最早一批生产未经授权“兼容机”的厂商。“小天才”不仅在台湾地区获得不错成绩，还将触手伸向了那些任天堂尚未触碰或者不愿触碰的市场，例如俄罗斯为首的东欧市场、拉丁美洲市场。“小天才”在俄国变成 deny，在波兰则变成了 Pegasus 等等，而当他们中国大陆市场，却是打开了一个难以定性的“魔盒”。

“小天才”是大陆市场最早一批为大众所熟知也最为常见的 FC 兼容机，其认受程度不亚于当时的 FC，以至于此后许多的仿制兼容机都是以此为模板，除了外形是几近相同之外，就连名字都要蹭上“小”字辈的名号。只是外壳容易仿造，芯片技术却是难以快速复制。

这就要提到另一家厂商，拥有一大批高精尖技术人才的联华电子，他们在当时并没有直接参与到游戏机的生产制作，而是瞄准这些兼容机的核心——CPU 芯片。在这些工程师的操作下，联华电子很快就反向破解了 FC 定制版理光 6502 芯片，并且成功批量生产，这些数以千万计的芯片以相对低廉的价格流入国内，成为国内诸多山寨厂商制作兼容机时的关键一环。

当然了，对于此前从没有生产游戏机经验的厂商而言，所谓的“工业设计”自然也不存在，基本上都是对市场有的机型二次加工，后来甚至有模仿 PS3 的外壳、PS 的手柄外型，本质依旧是一台 FC 游戏机的兼容机。但无论如何，供求关系的满足，使得原本数百元的家用游戏机价格被“打下来”，曾经高不可攀的家用游戏机，终于也开始飞入寻常百姓家。

当然说到国产游戏机这股浪潮的领先者，自然不能不提广东商人段永平，从步步高 DVD 和点读机到 OPPO 和 VIVO，顺带还启发了“拼多多”迅速成为国内电商前三。当然了，这一切的起点还是那台学习机。1989 年，段永平加入隶属于中山市怡华集团的中山市小霸王公司，当时的小霸王并不风光，高达 200 万的亏损让担任厂长的段永平不得不思考新的出路，他带着团队用了短短数月就成功解读并再现了 FC 的核心游戏硬件技术，并且可以投入生产制作。

但是问题来了，在当时的国内，信奉“玩物丧志”的家长对于那些没有任何直接教化用途的电子娱乐产品都视若洪水猛兽，虽然不像后来那样欲杀之而后快，但想要他们给孩子主动买游戏机那也是不可能的。

段永平看准了用户心理，用当时开始盛行的学习机模式，加入键盘以及 LOGO 语言、英语单词学习、五笔打字等“实用”软件后，摇身一变成为成为了“小霸王学习机”。虽然当时“社会心理学”和“消费心理学”这类学说还没大行其道，但这没有阻止段永平的“神来之笔”。

心理学上有一个“登门槛效应”，指的是在一般情况下，人们都不愿接受较高较难的要求，因为它费时费力又难以成功，相反，人们却乐于接受较小的、较易完成的要求，在实现了较小的要求后，人们才慢慢地接受较大的要求。

“小霸王学习机”采用了曲线救国的方式，在当时少年宫电脑课要上百元一个学期的时代，成功地以学习的名义打动不想让孩子输在起跑线的父母们，敞开了口袋，后来的事也就顺理成章了。当然了，这种学习机模式也不是国内厂商首创，台湾地区的“学习机”在那时出现了一段不短的时间，不过他们做了很好的“本地化”工作，针对中国 VCD 市场的兴起，“步步高”甚至将 VCD 和 FC 结合在一起，比微软更早推出了“占据起居室”的“客厅娱乐终端”。

在游戏厂商有意无意地“忽视”了中国市场之际，这种简单粗暴的“本地化”更加贴合大家的消费心理，更准确地说是符合当时家长的那种相对粗犷的消费观：一盒一个游戏的正版卡带远不如“99in1”来得有趣，虽然这些游戏大多都是一个



▲成龙大哥的广告，加上那句“小霸王其乐无穷啊”，便是大部分玩家对小霸王游戏机的印象了。

游戏拆开无数个版本的小把戏（如《魂斗罗》里以不同子弹开局）；另一个表现是大家都对所谓“次世代”、“8 位主机和 16 位主机之间差异”并没有太多概念，因此当时的国内市场上出现了多品牌、跨世代共存的情况。很多玩家不知道 MD 和 FC 的区别，只知道黑色卡带比较贵，两个世代的主机和卡带就这样并排地陈列在两个玻璃柜中。现在回想起来也是一道不错的风景线。

或许有人会问，任天堂为何就不管不顾，任由山寨盗版发展，事实上并非如此，在最初之时，任天堂受困于与“天元”公司有关盗版卡带的官司，随后由于越来越多受制于权利金制度的厂商纷纷“反水”，让任天堂雪上加霜，再到后来 VB 和 N64 的发展接连受挫，FC 游戏逐渐淡出国际主流市场的视野，再加上一系列的隔阂，诸多因素相加之下，任天堂最终没有对大陆市场的兼容机形成强有力的清剿，只能另寻方法徐徐图之。

主机厂商的不作为，间接促成了国内游戏市场的另类“繁荣”：不仅某些国营商场也会卖“黄卡”，盗版卡带也要卖到过百元，就连音响店、钟表店乃至某些典当行都摆上几盘卡带，试图分一杯羹。甚至有不少精品店开始转营为电玩店，形成一条心照不宣的产业链，让我们的童年故事变得越发精彩。

水货与行货、引进主机和做主机的人

在父母工资加起来不过两千元出头的时代，移居海外、归来度假省亲的好兄弟们总会顺道带回游戏机，在他们家蹭游戏的日子虽说有些卑微，但也是最快乐的时光。

在我依稀的印象中，红白机确实出现过一两回，机身红标右方会有“HONG KONG VERSION”的字样，这是任天堂专门制作的香港地区专属版本，国内玩家最初也是通过这个版本接触到“红白机”的魅力。

这台“红白机”最大的特点是可以和 FC 磁碟机完美结合，带来远超于 FC 卡带容量的游戏。作为国内玩家不算太熟悉的硬件外设，FC 磁碟机的出现大大延长了这台主机的寿命，也催生了《塞尔达传说》这个顶级 IP，为了方便玩家获取新游戏，也为了改善卡带产品所带来的成本以及口碑上的负面影响，任天堂在自动贩卖产业成熟的日本推出了自助擦写机，玩家可以自行拿就专用磁碟去进行擦写，每次擦写只需要付出数百日元，这比买卡带要便宜得多。

FC 和磁碟机其实都有进入香港市场，均由西门玩具有限公司总代理，但可惜的是，这台 FC 并没有以官方正式渠道进入大陆市场。但是我们依旧能玩到它的原因，自然是因为那无孔不入的水货商家。

像写稿佬小时候经常流连的广州海印电器城和佛山的先锋古、银花总汇和 CD 街，以及九十年代第一次去香港时光顾过数次的荃湾荃丰中心以及九龙城龙珠商场，很多时候能够带走的收获甚微，更多时候我们只会在离开瞥一下高高的橱柜上那形同摆设的主机包装盒，有一种“暗通款曲”那样的快感。

到了九十年代中期，兼容机逐渐淡出历史舞台，而水货主机则是越发地占据人们的焦点，我们常常感慨于它的价格——相比不过七八百元的正版 FC，那时一台次世代主机已然接近五六千元，一款大作至少 700 元起，基本上不是一个工薪阶层家庭所愿意承担的费用。能够花重金去购买次世代游戏机的大多是游戏店的“投资者”，在街角处支开一个车库小店，附近的中小学的学生就会像闻到了血腥味的鲨鱼，每到放学总会结伴蜂拥而至，两三个人合伙，各自在零花钱中省几块钱，就能享受放学后一两个小时的闲暇时光，就连家中的 FC 兼容机也逐渐失宠，也算是另类的完成了世代的更迭。

在第三世代，真正的港版 FC 在内地诸多兼容机的夹击下，并没有呈现出在其他地区那样成为独占鳌头的存在，FC 磁碟机在国内市场出现的频率更是少之又少，不过这个现象在 SFC 时期得到些许改善，正版 SFC 正式进入我们的视野，并且没有大量的兼容机来瓜分蛋糕，伴随着水 / 行货机一同到来的，还有更多的特殊的伙伴，其中最出名的就是超任博士磁碟机。但有些较为年轻的玩家或许不知道的是，超任博士磁碟机并非任天堂的官方推出的机器，而是一种用于游玩盗版游戏的“周边装置”。



▲当年很多玩家都不清楚，原来自己玩到的 SFC 磁碟机并非正版。

“超任博士”的起源，还要从 FC 磁碟机说起，虽然没有在大陆市场出现，但并非没有破解品，香港的麦高就曾推出过“GAME DOCTOR”（游戏博士）磁碟机，配合“抄碟”（粤语地区叫法，“抄”有“Copy”的意思，“抄碟”指的是内含破解游戏的磁碟），可以实现 FC 磁碟机的功能，“GAME DOCTOR”的出现让麦高赚到了第一桶金，也让香港地区的游戏生态有所转变。

这个思路在次世代得到了沿用，厂商们不再将破解的焦点放在主机芯片和价格相对高昂、而且防破解技术更佳的卡带之上，而是制作类似“GAME DOCTOR”这样的周边装置、当时的香港其实出现了 MGH、飞鹰、超任宝等多款类似硬件，而“GAME DOCTOR”的制造商麦高也针对“超级任天堂 /SFC”顺势推出了“超任博士”，主打“无限复活”和“慢动作”等 TAS 功能，当然了，“醉翁之意不在酒”，但他们没有明确宣传，这让任天堂的法务也一时间没有办法阻止其发售。

不过 SFC 和 GB 在远东市场的成功提醒了任天堂，将目光投向那个正在开放和崛起的市场。

1994 年，任天堂与香港公司万信签下了协议，由其代理向中国大陆地区销售主机 SFC 和掌机 GB 主机，使他们成为最早向中国大陆正版进口的主机。没有多少技术门槛的 GB 在相对低廉的价格、庞大的游戏阵容和“郭天王”郭富城的代言加持下，最终成功打开国内市场，当然其相对简单的架构很快就被攻陷，出现了多合一卡带，摁一下按钮就可以切换下一个游戏，而随着越来越多的盗版卡带出现，万信为了拓宽销售渠道，默许了正版卡带和盗版卡带一起售卖，任天堂的如意算盘被打乱。

相比 GB，SFC 的道路更为坎坷，“超任博士”甚至好堂而皇之地在电视上买起了广告，并且伴随着无线传播走入了珠三角。那些街边小游戏店里逐渐出现了这些周边的踪迹。当年还是孩子的写稿佬“初闻不知曲中意”，甚至不知道原来 SFC 是可以插卡带，还以为 SFC 和上面的“超任博士”是一体销售，直到后来我们看到了初代的《武田修宏 超级联盟足球》的卡带在 SFC 上运行而刷新了认知，再因为看到它那数百港元的价格（当时的汇率港币比人民币还要高一些）而在心中生出羡慕、失落等复杂情绪，但这并没有影响磁盘中的《实况世界足球 完美十一人》成为我们足球游戏的启蒙。

当年的游戏小店都有专门的一本笔记簿，专门记录游戏的代码，去“抄碟”时只要直接报上相应的暗号一般的代码即可，盗版的烧录也不需要专门的擦写机，只需要一个软驱一台电脑就能完成操作，颇有点地下交易的味道。在日渐成型的盗版体系之下，SFC 的日子举步维艰，但对于玩家而言，却是得以顺利地迈入了次世代玩家的门槛。

许多游戏都需要几张磁盘，4 块钱一次磁盘烧录远比买一盘卡带来得划算，令我印象颇深的《重装机兵 2》，每次开机都需要用几张光盘接续安装，但是可玩性极高，尤其是对于当年还是日语小白的我们而言，几个人花了很长一段时间，再配合攻略书慢慢探索。

那时候总是觉得时间过得很快，我们的耐性也总是很足，能够艰难地猜着日文花超过两百小时去将通关《重装机兵 2》；也足以让我们在《第 2 次超级机器人大战》停在基地上空，一边补血一边硬抗敌人的攻击，以过百个回合的代价将参战机体的经验值攒满；或是将 GB 版《热斗拳皇 96》中所有看似不可能的连招都摸索一遍……



▲风华正茂的郭天王当年为 GB 做的广告。


▲当时对中国玩家来说 SuperA'can 最吸引人的地方就是它的游戏全是中文的。

在任天堂锐意进军国内市场的时候，世嘉则找上了在 80 年代以经销文字处理器而发家的四通，让其全面代理 SS 主机的发行。四通扎根国内市场的多年，深谙其中运作。在其操作之下，带有一定中文化的 SS 在国内成功铺开，给与玩家注入了“在性能上强于 SFC”的观念，使其定位变得更为高大上。在 SS 在全球范围内销量不佳的时候，世嘉的第六代主机反而在国内拿到了不错的市场份额。

任天堂和世嘉为自家主机各出奇谋，令玩家分裂成两派，相互鄙视，关于万信和四通谁才是真正的国行第一人的争论，也成为了其中一个论战的重心。这与其说是两个公司的名分之争，倒不如说是任天堂和世嘉两大粉丝阵营之间的攻讦。诚然，

万信是回归前的香港企业，但最早将正版游戏机带到国内的确实是他们；另一方面，尽管四通旗下的世嘉主机较晚出现，但是四通也算是纯正的国内企业……双方各执一词，谁也无法说服对方。

在两大厂商大举进军内地市场的光芒下，我们很容易就忽略了一个小小的亮点：当初那个以兼容性芯片催生了无数兼容机的联华电子，由其子公司敦煌科技推出了 16 位主机 SuperA'can，这是中国人第一次自主开发的家用游戏机，性能和画面色彩在 16 位主机中都可以说是相当出色。SuperA'can 在九十年代中期透过累积的渠道进入内地市场，在这片尚未被正版游戏主机开垦的大陆，形成了颇为尴尬的“三雄争霸”的局面，之所以说“尴尬”，是因为在九十年代中后期，主机游戏全面进入了第五世代，大量水货主机开始进入内地市场，其中就包括了第五世代的机王——索尼的 PS。

无论是第四世代机王的 SFC 还是已经拥有 32 位计算能力的 SS 都尚且不能完全开拓大陆市场，SuperA'can 在没有海量游戏的支援下，自然更加无法在游戏历史长河中留下辉煌的一笔。

萧墙之内，时代的产儿和弃儿

2000 年 5 月 9 日，一篇题为《电脑游戏是瞄准孩子的“电子海洛因”》的文章，内容是记者“暗访”黑网吧，借受害者、“无动于衷”的少年和“吃人血馒头”的黑心商家的“口述”，用最触目惊心的文字——“在路上抢别的更小的孩子的钱”、“这电脑游戏就是毒品，就是海洛因 4 号”——来引导社会尤其是家长们感受到电脑游戏所带来的危害。

这篇文章在今天看来大概经不起太多推敲，但在当时确实引起了巨大的反响，跟随热点而来的口诛笔伐像是要将家用游戏机彻底打入深渊。

仅仅过去一个月，多部门在 2000 年 6 月联合发布的《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》，尽管名称上只针对经营场所，但事实上，作为世界上游戏机组装业务的中心，国内所有游戏机的正规销售经营渠道从此都被堵死。

当然，家用游戏机无法循正轨途径登陆中国大陆市场的日子并没有维持多久，堵死的大门旁微微开了一扇窗，索尼和任天堂就采取更加迂回的方式将主机带来到我们身边。

在那些日本大型连锁超市中，我们经常能够看到高大上的玻璃展柜上除了展出那些价格高昂的模型手办、以及当下最新的“黑科技”外，还独辟一格放上好几台造型独特的游戏机，从家用机到掌机应有尽有，他们都有一个共通的前缀——“神游”。

谈到神游科技，我们自然不得不提他的法人——OpenGL 图像界面软件的共同发明人颜维群博士，他是美国硅谷图形公司（Silicon Graphics，简称“SGI”）资深副总裁，而 SGI 正是任天堂在开发 N64 时主要的芯片研发商。

当任天堂想将 N64 引入国内市场，与 N64 的开发有着密切关系，且又有着华裔血统、并且对于在电子游戏领域创业有着十足热情的颜维群博士自然是首选。

神游科技（iQue）是颜维群和任天堂在 2002 年各自出资 3000 万美元，在台湾地区投资成立的电子游戏及智能公司，随后在在苏州成立“神游科技有限公司”，主要负责内地实际的市场运营，在神游科技的操持下，任天堂成为第一个重返内地市场的厂商。

2003 年神游机是神游科技引进到大陆市场的第一台也是唯一一台家用游戏机，虽然实际上依旧是是 N64 的“兼容机”，但是也不能否定其创新，经过重新设计的包装，手柄主机一体化的外壳令人眼前一亮，另一方面，为防止软件盗版，一向执着于卡带的为载体的任天堂在新社长岩田聪的指示下有所改变，他们重拾当年 FC 磁碟机的“加油站”的模式，主机采用了写入式半导体、拥有大容量 NAND 型 64M 闪存的记忆卡作为电子流通方式，玩家只要付出 48 元，就可以到商家“烧录”新的游戏卡，这一招在当时的盗版手游卡带上已经出现，任天堂以低廉的价格正面对刚盗版游戏不仅颇有“风骨”，甚至还能绕过“游戏机禁令”，拿下了自主知识产权。同样廉价的，还有神游机的售价，498 元在 2003 年已经不算是只能让人仰望的价格，甚至和九十年代中期的 FC 和兼容机的价格相差无几。然而，这样有针对性的手段并没有能让神游机在国内市场重现 FC 时期的辉煌。

任天堂没有将最好的产品推向国内市场，而是用一台发售已经六七年的主机来试水，然而当时的国内市场，PS2 的水货已经大行其道，PC 端的游戏、尤其是网游也已经开始崛起，甚至在神游机面世的同时，他们的次世代主机 NGC 已经通过水货渠道出现在许多玩家的面前，就像当年我第一次看到雅达利 2600 的感觉一样，神游机那在当时相对落后的画面已经很难引起玩家的兴趣。



▲神游机的设计其实相当精巧。

吃亏了的神游科技放弃了改版引入“神游盒子”（NGC 的兼容机）的计划，转而专攻掌机市场，2004 年的小神游、2005 年的神游 DS、2006 年的神游 DSL，凭借着和水货相比也有相对竞争力的价格，加上破解技术的成熟，这些掌机硬件都获得了不错的销量，不过这已经是和神游科技最初的愿景有了很大的差别。随后由于禁令的进一步收紧，神游科技引入 Wii 的计划搁浅，神游科技也逐渐地失去了意义，尽管牌子至今还在，但是如今的神游科技已经不再是那个正版任天堂游戏机进入国内市场的窗口。

当然了，试水中国市场的除了任天堂，还有他们的老冤家索尼。PS2 也曾尝试过以国行的形式出现在玩家视野中。索尼在 2003 年 5 月尝试将自家的 PS2 主机带到中国市场，和当年任天堂 FC 进军北美市场那时被迫改名为“任天堂娱乐系统”（NES）一样，PS2 在进口时也披上了“电脑娱乐系统”的“伪装”。

然而，受众群体成为他们最大的阻碍，当时国内早就有数以百万计的 PS2 水货，并且其中很大部分已经遭到不同程度的破解，而且无论是水货主机还是水货游戏，其获取方式都并不艰难，随着 DVD 的普及，PS2 坚守数年的金身终究在 2003 年被“完美破解”，尤其是在没有在线更新系统固件的当年，破解作品瞬间泛滥，这是国行 PS2 注定难以绕过的问题。

在那个购买力尚不算发达、大部分家长都将家用游戏机视之为洪水猛兽的年代，国内对于这台主机的前景还是有很大的猜疑。索尼推出国行主机，该如何找到用户“痛点”？

经过调研之后，索尼最终将 PS2 定价 1988 元，比起水货要贵出 20% 以上，但是游戏售价 168 元则相对比水货游戏要低上不少，当然相比起 PC 游戏就要贵得多。而为了避免这些游戏再次成为“水货”而被买到港台市场，国行版进行了“锁区”，国产 PS2 游戏无法在其他地区的 PS2 上运行，此举看似是出于市场因素考虑，但从今天看来似乎是多此一举。而且这个锁区是双向的，国行 PS2 同样无法运行日美港版的游戏。以残缺的姿态来面对水货的竞争，几无胜算可言。索尼也曾试图让拥有联网功能的 PS2 进军国内网游产业，以此引起人们的购买欲，但这个计划最终因为主机销量问题未能铺开。

投资心理学中有一条著名的“鳄鱼法则”——“万一鳄鱼咬住你的脚，你唯一的办法就是牺牲一只脚”，对于当时的索尼和以及任天堂而言，从调研到公关的一连串失利后，放弃中国大陆市场虽然痛苦，但并不是一道复杂的选择题。

此后国产正版家用游戏机陷入了近十年的低迷，但是游戏却从未远离我们，网吧虽然受到影响，但是并没有因此式微，那些有条件的地区，接触主机游戏的机会并没有因此而减少，租机房同样有着生存空间，甚至完成了几度轮回，从 SFC 升级到 PS 乃至 PS2，再到后来的 PS3 和 X360，照样成为无数课余生活中的消遣方式。随着年岁渐长，我们甚至逐渐脱离了租机房的控制，拥有了不止一台家用游戏机，从中我们体验到了《战神》的血腥爽快、《Wii 运动》的轻松欢乐、《战争机器》的气势磅礴……这得益于不少港行以水货的形式流入内地，再随着电商和物流行业的兴起，进而遍地开花，继而破解盛行……曾经高高在上的游戏机，以一种多少有些非正规的方式彻底融入了人们的生活，甚至影响了很多人的对于正版和盗版之间哪个更值得购买的判断标准。

在这些蹉跎血月中，真正深受其苦的大概是原本可以得到萌芽的国产主机游戏产业。尽管索尼和任天堂在当时都有试过联手和培育国内厂商成为主机游戏开发者，但是在网游带来的巨大红利和主机销售禁令所带来的不确定性因素面前，这些厂商无不放弃了主机游戏开发，以至于直到今天，国产游戏都很少能够登陆家用机平台，国内也并未形成初具规模的家用机游戏开发体系。



▲国行版 PS2 正式名称为 50009 型丝缎银 PS2。



▲虽然神游机没能获得成功，但神游的其他产品在国内大受欢迎。

再兴与发展

在远离中国大陆市场的日子，其实“御三家”并未停止过努力，但无论是 Wii 还是 PS3，最后都只闻楼梯响。无法通过政策审批成为这些主机进入国内市场的阻碍。不过随着时代的发展，人们对游戏有了更加理性的看法，国内有关“游戏机解禁”的讨论和呼声越来越高。2013 年，上海自贸区成立，那所被锁上近十年的大门终于再次打开，允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，通过文化主管部门内容审查的游戏游艺设备可面向国内市场销售，也就意味着闭锁了十多年的“游戏机禁令”被放宽。

在 2006 年撤离大陆市场的索尼和从未正式踏足国内市场的微软最先发出响应，分别联手东方明珠和百事通推出国行版本的 PS4 和 Xbox One。但重新进入国内市场的厂商并没有取得开门红。一方面是两台主机都采用了锁区锁服的政策，另一方面则是由于配套的游戏太少。不过在厂商和玩家的努力下，两台主机锁区的限制终于宣告解除。国行主机在售后保证加上一些家长思想观念的转变，让其销量慢慢有了起色，尽管在引进游戏的审查制度上依旧严格，但是也不乏一些游戏能够做到和全球同步发售，例如举世瞩目的《最终幻想 15》就是最好的例子。希望在即将到来的家用游戏机第九世代，国行的 PS5 和 XSX 主机也能凭借出色的营销策略，让玩家真心为之打开钱包，让媒体同行们由衷地为它们作推荐和“带货”。

当然，我们不能忘了姗姗来迟的任天堂，由于 Wii U 表现不佳，任天堂并没有第一时间重返国内市场，直到 NS 除内地市场外在全球范围内取得成功后，他们才将目光重新放回这片曾经让他们折戟沉沙的市场。

任天堂这一次并没有选择自组发行商，而是与有着游戏属性的腾讯合作推出国行 NS，简体中文化的诱惑加上微信的加持，让国行 NS 在初期获得了一定销量。不过国行 NS 虽然能运行外服游戏卡带，但无法与外服联网，eShop 游戏更是只有可怜兮兮的一款游戏（2020 年 3 月份数据），以至于买入国行 NS 的玩家被称为“勇士”。当然这或许只是暂时的，毕竟 NS 着重游戏性的玩法很能打动非核心玩家群体，随着游戏阵容的慢慢丰富、购买和售后的渠道得到保障，相信国行 NS 也会越来越好。

当然了，重新开放的不仅仅是舶来品再次试水中国市场的



■ China Joy 2015 上，索尼和微软“对决”的场景。

机会，同样也为国内自主研发的主机在极其细小的市场蛋糕上找到了一丝希望。虽然做国产游戏机并不轻松。但依旧有这样的勇士存在。

2018 年初，小霸王再次回到了我们的视野，这一次他们不再是做兼容学习机，而是研发有游戏功能的“新游戏电脑”。游戏主机项目款项支出共计 1.62 亿元人民币，在国产主机研发上也算是数一数二的投入，听上去是许多人一辈子难以触摸到的金额，但是只要换算成美元或者欧元，也不过 2000-3000 万左右，和其他主机相比并没有太大的竞争力。小霸王的新主机很快就被爆出移植能力差、芯片性能不佳、SDK 开发缓慢等问题，最终大量的游戏不得不以手游来充数，最为致命的是这款“新游戏电脑”，售价竟然高达 4999 元，比起国行 PS4 PRO（2799 元）还要贵 40%，无疑断送了这台国产主机的未来。

面对这样的环境，有厂商选择通过 Steam 等平台，将电脑游戏阵容搬到掌机平台，例如 GPD 等企业就做出了一些成绩，不过这类掌机价格并不便宜，有一些取巧的商家打着怀旧的旗号，做起了“模拟器”游戏机，掌机和盒子都有，用已经相当成熟的模拟器技术玩那些经典的老游戏，也是国内游戏机生态链中其中一个不起眼但不乏人气的部分。作为慢慢成为“骨灰级”的玩家，我也入手了这些产品，美其名曰对国产游戏商的支持，也是对那些已然逝去的年华做出怀缅。



■国行 NS 产品上市发布会的宣传图。

结语 何以为“家”

作为一名游戏媒体人，我的日常除了从浩如烟海的新游戏中选取部分进行体验并积累素材之外，还会花不少时间打开那些老游戏，也不为通关，反而更像是打开回忆的仪式，伴随着游戏的画面出现，那些当年玩这个游戏时身处的境况和故事，那些已经不在身边的故人，那些一年难觅一次坐在一起玩游戏的儿时玩伴，通通在回忆中重逢。

这段与国内家用机一起发展的回忆，最后凝聚成四个字——何以为“家”，既叹息在那数十年间，国行游戏机难觅安身之处的窘况，也伤感于曾经那个三代同堂、父母双全，陪着我玩游戏的“家”再也难以回去。

如今，国行主机重新在国内市场重新安家，尽管有些蹉跎，但总体还是向着好的方面发展。但愿我们这些玩家，能够有个更美好的“家”，更好的归宿。

HAL 研究所四十周年
一部优秀第二方企业的养成记

文：80 后写稿佬 编：沐枫 美编：NINA



序

说到第二方开发商，大家会想到谁？是以“《火焰之纹章》系列”系列闻名的 Intelligent Systems，还是凭借“《精灵宝可梦》系列”屹立业界顶端的宝可梦公司和 GameFreak，抑或是现已被索尼全资拥有的顽皮狗和 Insomniac。

在那些知名的第二方企业之中，有一家已经存在四十年的开发商。他们在近三十年间，与任天堂缔结了非比寻常的紧密合作关系，甚至为任天堂贡献了一位杰出的社长，堪称第二方企业的典范，它就是 HAL 研究所。

“HAL 研”的诞生

1980 年 2 月 21 日，一个小型工作室在日本东京千代田区的神田成立，公司的图标是一只正在孵蛋的小狗，其名称“Inutamago”直译过来便是“狗蛋”，所以某些国内玩家也亲切地称呼 HAL 研究所为“狗蛋社”。

日本公司在取名时都往往都喜欢从首字母上下功夫，例如“胶囊电脑”(CAPSULE COMPUTER) 两个单词各取三个首字母，就变成了“CAPCOM”，几个创始人的名字的两个字母合起来就成了“KONAMI”……而之所以会定名“HAL”，竟然是对标大洋彼岸 IBM——“H”、“A”、“L”恰恰分别是“I”、“B”、“M”的前一个字母，正是公司“凡事都要领先 IBM 一点”理念的展现。尽管有些不大现实，但是梦想终归是要有的。只是一个游戏公司怎么会跟当时主营硬件的 IBM“杠上”了？

其实在 1980 年成立之时，HAL 研究所主攻家用电脑领域，涉及的业务范围广泛，除了为 PC-8801、MSX 和 Commodore VIC-20 制作游戏，也生产一些个人电脑周边产品，例如声卡、轨迹球、扩展坞、无线电通信机、扫描仪等。其中在 PC-8001 上使用的可编程角色生成器“PCG8100”(在使用 ASC 文字列



的计算机上追加图形和音效，提升沉浸感）、轨迹球“CAT-8800”（1984 年面世）、号称“世上首个配备连射功能”的控制器“joyball”（而且还是用手掌包住球体状的杆进行操作，能够减轻手腕负担）等产品，都是 HAL 研究所的得意之作和拳头产品。而在这些该社早期的产品中，还会使用“HAL 研”这样的简化名称。



▲ HAL 的周边产品“joyball”。

不过要说到 HAL 最为得意的产业，还是游戏。在 HAL 研究所早期开发的游戏产品中，大多是知名游戏的，“克隆版本”，例如《Taxman》就是一个未经授权的《吃豆人》，《Avenger》是《太空侵略者》的复制版，《Jupiter Lander》很容易就和雅达利的《Lunar Lander》对号入座。当然不能忘了《小蜜蜂》的复刻版《Star Battle》，它的开发者不是别人，正是大家熟悉的岩田聪。

关于岩田聪如何加入 HAL 研究所，有着一段颇为特别的经历。当年为了庆祝大学入学，岩田聪在西武池袋本店买入了一台 Commodore PET 2001。光这样还不够，岩田聪为了学到更多的编程知识，每周都会抽时间泡在西武池袋本店，并在此结识了不少志同道合的程序发烧友，其中就包括谷村正仁。大家可谓一见如故。当谷村正仁建立 HAL 研究所的时候，便邀请岩田聪和与他同为榎本肇研究室的朋友一同成为 HAL 研究所的兼职成员。“天才程序员”岩田聪在两年间就在 Commodore 电脑上复制了《Star Battle》，以及开发了一款简约的赛车游戏《Car Race][》（注：“][”是游戏内赛车的抽象展现），将自己的命运与 HAL 研究所越发紧密地缠绕在一起。

大学毕业后，岩田聪并没有进入大公司就业，而是选择成为 HAL 研究所的正式职员。而在当时的公司内部，甚至没有一个专职的程序员。这样的决定出乎许多人的意料，尤其是岩田聪的父母。其父岩田弘志当时已经在北海道室兰市主政十多年，也算是个跻身中产阶层的官员，自然反对儿子进入一个朝不保夕的小公司。父子俩在岩田聪进入 HAL 研究所后的近半年时间里没有说过一句话，但随着 HAL 研究所一直发展，岩田聪也拿出了越来越多的代表作，父子之间的隔阂逐渐消弭。

当然，令 HAL 研究所声名鹊起的原因，还在于他们从 1984 年开始在 FC 推出的一系列游戏。HAL 研究所为任天堂平台制作的第一款游戏是《F1 赛车》，岩田聪就是程序员之一。游戏提供三大等级，每个级别包含五条不同的赛道，供玩家驾驶着 F1 赛车尽情驰骋。随后由岩田聪担任制作人、从 MSX 移植而来的“《罗罗大冒险》系列”成为了 HAL 研究所的得意之作。



随着 MSX 与 FC 之间的此消彼长，HAL 研究所与任天堂的合作也越发紧密。到了 1987 年，HAL 研究所的主营方向已经基本转移至任天堂阵营。

同样是在 1987 年，HAL 研究所开始涉足游戏出版业务，试图双管齐下，获得更高的回报。

危与机

显然，HAL 研究所同仁的愿望没有得到实现。HAL 的开发者发现他们没有足够的时间去雕琢作品，直接导致游戏销量不足以收回开发成本。这种情况最终在 90 年代初达到了顶峰，而压垮骆驼的最后一根稻草是该公司独立出版的最后一部作品《金属荣耀》(Metal Slader Glory)。



这部作品原本是由 1984 年开始连载的漫画《Fixallia》改编而成，漫画本身就在未能更完整地阐述整个故事之时就草草完结。

漫画的原作者 Yoshimiru Hoshi，此前曾和 HAL 研究所合作开发过《Gall Force》和《Fire Bam》等游戏，双方在这样的基础上取得互信。HAL 研究所专门为他准备了一张办公桌，让其可以在神田区的办公室工作。当时 HAL 研究所允许学生和兼职人员向公司内部提出创意和方案，所以当时 Yoshimiru 希望将自己那部并不完满的《Fixallia》改编游戏，向玩家呈现一个庞大的"太空史诗式"故事。

以他在 FC 上的开发经验，他相当轻松地做出了眨眼动嘴的动画。而正当他努力准备演示文件的时候，恰好岩田聪在他身边路过并且看到了文件，当即拍板——无须演示、予以立项，而且将游戏创意开发现场全权交给 Yoshimiru Hoshi，并花了几个月的时间为后者配置了一个小型开发团队。而项目正式开始开发的时间，同样是 1987 年。

尽管只是第一次担任现场监督，岩田聪还是给予了 Yoshimiru Hoshi 充分的支持，而后者也在剧本和图形等创意方面做出了自己的重要贡献。在团队筹建期间，他一直在策划剧本相关事项，随后他又为游戏加入了视差滚动、抖动和抗锯齿等效果，以期尽可能达到更高的视觉体验。不过由于技术所限，Yoshimiru Hoshi 并没有参与编程和配乐等工作，但只要知道协助管理编程的是岩田聪，估计当时没有人会不放心。而光是这样就已经让 Yoshimiru Hoshi 花费了大量的精力，幸好他当时还是和父母一起居住，不然要等到游戏发售后才能抽取版税，他大概早就饿死了。

《金属荣耀》前后花费了近四年时间来进行开发，ROM 容量达到了惊人的 1 MB，是当时一般 FC 卡带游戏容量的数倍，售价更是高达 8900 日元。不过这些东西只为游戏带来了十足的噱头，却无法将 HAL 研究所从危机拯救出来。



▲《金属荣耀》的实际游戏画面。

《金属荣耀》发售的时期，恰好正是日本泡沫经济破裂的高峰，各行各业都在这场风暴中损失惨重，首当其冲的自然是地产行业。本来这好像和主打游戏开发的 HAL 研究所并没有直接的联系，甚至在经济萧条的情况下，人们会更倾向于游戏这类消费相对较低的娱乐项目，反而令游戏业迎来不错的发展。但事实上覆巢之下无完卵，当时很多科技和游戏企业都或多或少地参与了此前最为赚钱的地产风投。

在我们的印象中，那些大中型的日本游戏开发商都有着一座自建的集团大楼，但直到 1991 年，HAL 研究所的工作场地都只是租用一座大楼和一些公寓，到处"打游击"。

到了九十年代初，HAL 研究所员工规模已达 90 人，也是时候要找一个稳定的开发现场了。于是乎 HAL 研究所社长谷村正仁几经考虑，终于决定在山梨县龙王町（现甲斐市），富士山旁一个准备大兴土木的高地上建立公司新的研发大楼。

在建设山梨开发中心的同时，谷村正仁也跟风投资了当地的地产项目。当房地产全面崩盘时，HAL 研究所也陷入倒闭困境：一边是地产项目血本无归，一边是重点项目迟迟未能变现，其他游戏的销售业绩也未能为公司注入强心针。随着家用游戏



ベンチャービジネスの若者たち

<18>

岩崎　寿次

HAL ハル研究所の
岩田　聡さん 24

営業もやれば管理もやる

コンピューターのソフトウエアおよびハードウエアの開発メーカー。パソコンやゲームマシンのゲームソフト、パソコン用各種装置の輸出などで伸びてきた。設立＝昭和55年、本社・東京、資本金・1500万円、年商4億5000万円、従業員15人。

た。大企業もいいだろうが自分は会社を動かしたいのだ。

五十七年四月、ハル研究所に入社。

新卒は岩田さんを含めて二人。これで社員数が五人になった。すぐ課長になった。部下は社員一人にアルバイトの学生十人。かれらは主にゲーム用プログラムをつくっている。

後、会社が黒字に転じたのだ。在庫も一掃した。これで十年はもつな、と思った。

入社時に社長には文をつけた。ひとつ、経営に口を出せること。ふたつ、仕事をまかせてくれること。だからエンジニアではあるけれど、岩田さんは営業もやる、人の管理もやる、資金対策表も見る。

勤務時間はあってないようなものだ。学生たちが集まるのは夜、あるいは土、日。土曜日はたいてい泊まりになる。これも好きだからさにはならない。

だが、くやしいのは、まだ日本ではソフトの評価が低いことだ。プログラマーも使い捨ての風潮がある。それをなんとかしたい。

ハル研究所なら、そんな仕事もやれると岩田さんは思っている。

（『ベルーフ』編集長）

飲みくちスッキリ
ソフト&マイルド。
奥高千穂
株式会社 渡辺酒造場

▲ 24 岁时的岩田聪。

机的普及，许多游戏软件上市，市场竞争日趋激烈，更使得这家成立十多年的企业到了生死边缘。1992 年，HAL 向法院递交了“和议”（陷入经营破产的企业为了重建而进行的法律破产手续）申请。另一方面，HAL 研究所的高层也积极寻找出路，而他们最大的靠山，自然是与他们有着数年紧密合作的任天堂。

彼时的任天堂麻烦事不少，和“天元”关于游戏版权的官司令他们颇为头疼，越来越多的“兼容机”和山寨卡带抢夺用户与市场也是极大的麻烦。此外越来越多的厂商对于任天堂的权利金制度予以抱怨，这才是让任天堂感到头疼的地方。但无论如何，任天堂依旧保有业内的霸主地位，山内溥出手拯救 HAL 研究所自然不在话下，不过这并非没有条件的。而前提条件自然是得到任天堂的注资后，HAL 研究所之后只能作为第二方企业，专门为任天堂开发游戏。另外，作为交易的一部分，岩田聪被山内溥钦定为 HAL 研究所的新掌门人，这位“天才程序员”由技术岗位走到了领导位置，带领 HAL 研究所着手重组和求存。关于 HAL 研究所和它那为人所熟知的辉煌故事在这个时候才真正展开。

缓解 HAL 研究所危机的“星之卡比”

既然是任天堂为注资方，又以主管游戏的岩田聪挂帅，游戏自然便是 HAL 研究所赖以翻身的依仗。

幸运的是，在他们最需要一个好游戏来提振公司业绩和人员士气的时候，他们遇到了好员工和好素材。任天堂对新游戏提出的要求简约而不简单——“人人都能玩的游戏”，而作为 HAL 研究所的新人，樱井政博交出了相当完美的答卷。

樱井政博进入 HAL 研究所的故事和岩田聪的颇有几分相似。胸怀梦想的樱井政博可以说是相当狂热的“游戏人”——五岁的时候他拿起手柄玩弹弹球游戏，当中无视物理规则的“世界观”让樱井政博高呼神奇。

上初中的时候，也就是八十年代初的时候，他攒钱买来了 Family Basic（任天堂 FC 或兼容机学习机上的编程语言）的编程机，开始体验制作游戏的乐趣。

为了更好地制作游戏，樱井政博还专门选读了电气工学专业的高职院校。但是大家都知道，电气和游戏虽然都涉及电子范畴，但是两者之间的差异不是一星半点。随着课程的深入，樱井政博也渐渐开始注意到在高专课程和自己职业愿景之间的差距，开始思考自己下一步的选择。

这个时候，恰逢世嘉举办《梦幻之星 2》有奖征集活动，樱井政博意外地获得了游戏系统设计大奖，这进一步坚定了他的决心。他离开了高职技校，重新回到高中就读，并且还在秋叶原的一家电器店里打工，用全部工资买入大量的游戏，进行研究。其中 HAL 研究所推出的《银河女战士》令其印象尤为深刻，这为以后的一场相遇埋下了伏笔。

值得一提的是，当时的秋叶原经常有游戏工作者甚至小型开发企业的高层在到处考察，以便了解游戏销量情况与市场动态。所以这些人和那些店长店员都混得比较熟，而光临樱井政博打工的电器店的常客之中便有岩田聪和谷村正仁。三人之间相谈甚欢，尤其是谈到《银河女战士》时，更是打破了店员与顾客之间的最后一丝隔阂。

得知对方就是这个游戏的制作人时，樱井政博自然心生向往，而 HAL 研究所的高层也适时地为这个拥有不错游戏设计天赋的青年抛出了橄榄枝，1989 年，樱井政博高中毕业，旋即便加入了 HAL 研究所，开始了自己的传奇制作人生涯。

19 岁的樱井政博得到的工作是为一个具体的角色绘画基本占位符。樱井政博十分喜欢能够那种在笔记本上就能画出来的





简笔画造型，便创造了一个圆球形的形象。岩田聡也认为“一个任何人都可以画的角色有着广泛的吸引力”，于是就这样定下了“POPOPO”的最初形象。

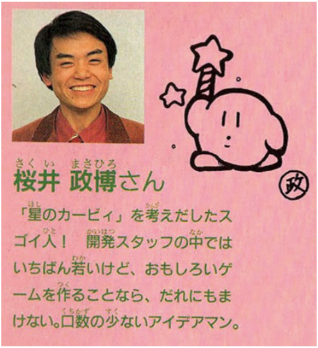
在完成了 GB 游戏《上海》的开发之后，尽管作品成为了 GB 上首款销量未能突破百万的作品，但 HAL 研究所也将精力放到了这台划时代的掌机之上。两年多之后，当岩田聡亟需一款游戏去拯救危如累卵的 HAL 研究所时，樱井政博和他从那个圆球形象引申而来的游戏，成为了 HAL 研究所的救命稻草。

作为一个动作冒险游戏，主角肯定是要有攻击敌人的手段，如马力欧的头顶脚踩以及火焰弹，魂斗罗的各种枪械，索尼克的翻滚撞击等等，一个好的攻击手段可以让玩家记住，甚至成为一种文化。

樱井政博最初设计是玩家可以像踢足球一样，用脚踢或头顶敌人。但是这个概念最终没有被采用，原因是樱井政博不喜欢游戏中的角色掉进洞里就会被打败的设定（如马力欧就是最好的例子），于是他给主角增加了吞入空气后漂浮和飞行的设定，这个想法得到了公司上下的高度认可。由于卡比是吸入大量空气，那么“吸入敌人或物品然后再吐出来”的攻击手段便应运而生。

这样的改动带来了新颖的改变，原本圆润可爱的角色因为吞吐的动作而变得生动，在樱井政博的操持下，主角加入不少微表情，加之其大眼睛和粉红色的外表，令整体形象变得软萌可爱。另一方面，玩法的改变也大大降低了游戏的难度，使得游戏不像当时主流的 ACT 游戏那样追求高难度，而是让大部分人稍加练习就能轻松过关。

此外，还加入了超辣咖喱和薄荷叶等强化道具，让主角可以使用特殊的能力，让过关的流程更加有趣。



▲那时的樱井政博，不过是个 20 岁出头的“少年”。

这样的玩法虽然新奇，但是开发起来却是难度倍增。一般情况下，使用电脑进行开发游戏是不少人默认的“常识”，但樱井政博开发本作时，使用的是 Twin Famicom。这台机器除了集成了卡带和软驱两个载体之外，还有一个外接的轨迹球接口。由于所有代码都必须使用轨迹球和屏幕键盘手动输入，可以想象当时是多么的别扭。不过樱井政博还是在这个系统上完成了游戏的测试版。

谁能够想到，这样一个有着多种创新和有趣内容的游戏，实际容量只有 512Kb，也就是 64KB，樱井政博的团队究竟是怎样做到的？

事实上在那个游戏性至上的年代，为了在有限的卡带容量中拥有足够的趣味，游戏设计师们可谓煞费苦心。

在游戏中，许多看上去不尽相同的角色和背景，其实是通过各种分割的图像经过旋转和重新组合而形成，例如“独眼云”的“云团”就是一张图片通过轴对称和顶角对称生成，而大 BOSS“帝帝帝大王”（对应“噗噗噗”），也是通过 32 张图片不断组合，最终形成那个喜感的形象。图像的反复使用大大节省了储存空间，为了克服图形处理器没有地形概念的缺陷，游戏里敌人从平台上“跳”落另一个平台的动作，也是樱井政博和设计者们事先设计好线路然后再融入游戏画面之中。

在开发的过程中，游戏一直被叫做“闪光的噗噗”（Twinkle Popo），主角的名字也顺理成章地定名为“POPO”。但是任天堂和 HAL 研究所商议时，美国任天堂觉得这个名字并不够吸引，于是给 HAL 研究所寄去了一份建议名单，上面的名字对美国观众更有吸引力；“Kirby”（卡比）这个名字就是从这个列表中挑选出来的。至于为什么会有这个名字出现在名单中，宫本茂日后透露，“卡比”其实来自于美国任天堂法律顾问约翰 · 卡比（John Kirby），就此成就一段佳话，而游戏的日版名称也顺理成章地改成了《星之卡比》。

1992 年，初代《星之卡比》发售，瞬间就成为了掌机游戏界的宠儿，销量超过 500 万，作为监督和主要设计师的樱井政博居功至伟。



此后四年间，樱井政博可以说是全身心投入到“《星之卡比》系列”这个 IP 的开发之中，先后开发了《星之卡比 梦之泉物语》和《星之卡比 超级豪华版》。

在《星之卡比 梦之泉物语》中，樱井政博对游戏系列有了一定的深化——首先卡比粉色偏白的形象也开始定型；游戏增加了一定难度，定位也调整为“初级者与上级者通用”；对卡比的技能获得方式作出了改动，让其吸入敌人之后，就可以复制对方的能力，而后这种玩法在各部作品中得到了不断深化，卡比可以获得越来越多的能力。本作比初代作在关卡和 BOSS 的种类上有所增加，也算是系列的进一步深化。

由于《星之卡比 超级豪华版》登陆了主机平台，樱井政博终于可以放开手脚进行创作。游戏加入了 2P 设定（单人操作时则出现“CP”助手），并且使用血槽取代了原本的生命点数。

在已然成型的吞食敌人并复制能力之上，还加入了格斗家、剑士、印第安人等职业设定，以头上的帽子和特殊的造型照以示区分。每个“职业”都有些特殊招式，使玩家的过关方式更加多元而富有个性。



▲《星之卡比 超级豪华版》的实际游戏画面。

此外，游戏的关卡设定也别具匠心，全篇由《银翼刀锋》、《洞窟大作战》、《沐浴春风》等多个游戏组成。除了基础设定之外，每个游戏都有独立的故事背景和结局，游戏方式方法也不尽相同。如《沐浴春风》更像是原版游戏，《洞窟大作战》需要在多个洞窟中不断往返收集素材，而《突激！美食赛跑》就是跑酷类游戏，“格斗王之道”则是在竞技场中挑战各式各样的小怪和 BOSS……

本作算得上名副其实的“超级豪华版”，因而延续了系列口碑销量双丰收的局面，光是在日本地区就卖出了超过一百万份，让 HAL 研究所在解决债务危机的过程中又迈出了坚实一步。此后 HAL 研究所还在 NDS 上推出了“续作”——《星之卡比 超究极豪华》，但这已经是是十多年之后的事情。

在此期间，“《星之卡比》系列”已然诞生了多部作品，除了五部“正传”作品外，还和诸多经典玩法产生联动，衍生出不少有趣的作品。先是“弹珠台”和“打砖块”，还有利用重力进行操作的“滚滚卡比”，其圆滚滚的身形化身为弹珠。当然不能不提樱井政博在 NGC 推出的《卡比的飞天赛车》。除了像“《马力欧赛车》系列”那样“传统”的赛车模式以外，《卡比的飞天赛车》还加入了城市对战模式，让玩家在一个拥有空中庭园和地下隧道的箱庭世界里相互较量，让游戏颇为有趣。



由于樱井政博筹备在 SFC 平台开发新作《星之卡比 超级豪华版》，所以《星之卡比 2》交由地图设计师下村真一接任监督。此后的三部正传作品都是由其监制。由其监制的《星之卡比 3》是任天堂在北美地区最后发售的第二方 SFC 作品之一。而值得一提的是，官方最后一款在日本发售的 SFC 游戏，是我们前文中提到的《金属荣耀》，这款有着诸多故事的游戏在 2000 年推出了“导演剪辑版”，再度和 HAL 研究所一起被载入史册。

言归正传，同样是在 2000 年，HAL 研究所与任天堂共同出资成立一个子公司，主营“《星之卡比》系列”的品牌授权，让卡比迈向更广阔的世界。

2001 年，《星之卡比》的衍生动画开始在日本国内放送，随后在美国、南美、欧洲、亚洲等许多国家和地区都有放映。这个粉红色的小可爱冲出了游戏圈，在世界范围内聚拢超高的人气。随着互联网的兴起和普及，网络技术让卡比这类“小游戏”有了更大的发挥舞台，每一作都有一些新意和变化，但不变的是可爱的形象和相对轻松的游戏氛围。

关于“《星之卡比》系列”的话题我们暂且打住，因为直至今日，“《星之卡比》系列”与 HAL 研究所的羁绊将会越来越深，还有很多故事要放在后面慢慢述说。

“大乱斗”与“竞技场”，HAL 高光时代到来

除了一边着手开发“《星之卡比》系列”的新作，樱井政博还计划在新主机 N64 上开发一款低成本的格斗游戏——《格斗游戏龙王》（又称《格斗龙王拳》）。这个名字相传是源于 HAL 研究所的开发现场就在龙王町。

樱井政博看中了新主机所采用的摇杆和四个手柄接口，想要创造一种四人同时战斗的游戏体验。《格斗游戏龙王》采用了 2.5D 战斗方式，并且取消了血槽。樱井政博将这个创意呈现给岩田聪，毕竟这位社长在程序方面最有发言权。

有感于当时格斗游戏众多，但是大多销量都不佳，樱井政博思考着，怎样才能让游戏更具吸引力呢？

樱井政博不愧为“天才”，想到的方法是与其慢慢去“凹人设”，倒不如让任天堂那些明星们取代那些枯燥的模型，来一场欢乐的大乱斗！

行动派的樱井政博在没有得到任天堂批准的情况下就使用了这些角色创建了游戏的原型，直到他将游戏的平衡性等方面设计妥当，才向宫本茂展示自己的“成果”。幸好宫本茂也不是死板的人，将“好玩”放在首位的他看到了这个模式的潜力，于是应允了 HAL 研究所的“先斩后奏”，让这款游戏得以顺利面世。

1999 年 1 月，《任天堂明星大乱斗》在日本发售，马力欧、卡比、森喜刚、萨姆斯、皮卡丘、耀西、林克等任天堂人气角色在没有经过预渲染、全部靠游戏引擎实时渲染生成的片头动画中登场，带来别样的“全明星”新鲜感。

有别于当时主流的格斗游戏所追求的血腥和刺激，游戏以“伤害率”取代了传统的 HP/ 血条归零来给予反馈，大大降低了游戏的血腥程度。双方各展特长，用重击将对方远远击飞，掉下平台后触发传统的“失败判定”，让游戏经常会发生反转，欢乐感十足。各个角色在自己作品中的音乐得以沿用和改良，使得游戏沉浸感十足。



不过《任天堂明星大乱斗》最初并未得到大力宣传，也并未在最初取得爆发性的销量。樱井政博为此在任天堂的官方网站开辟名为“スマブラ拳”的个人专栏，在四年多的时间里每周上线解答玩家的询问。除了谈及《任天堂明星大乱斗》外，还不时透露一下业界的秘辛或者解读一些最新热点。正因樱井政博等游戏人的不懈努力，玩家逐步建立了对《任天堂明星大乱斗》的认识，感受游戏的魅力，让这款匠心之作渐入佳境。

《任天堂明星大乱斗》不仅被 IGN“年度最佳格斗游戏”，还连续 52 周登上《FAMI 通》游戏销售榜，最终卖出了 500 万份，排在 N64 历史游戏销量榜的第六位。

有了这样的表现，HAL 研究所和任天堂都授意樱井政博尽快开发游戏续作，并且要将其作为次世代主机 NGC 发售初期的重磅之作。两家的高层们还准备在 NGC 发布之时，制作一个视频动画来勾起玩家的兴趣。为此 HAL 研究所和东京都内三家独立动画工作室合作，还在官网上详细地剖析新作与前作在画面和物理性能之间的差异，足见他们对本作的重视。

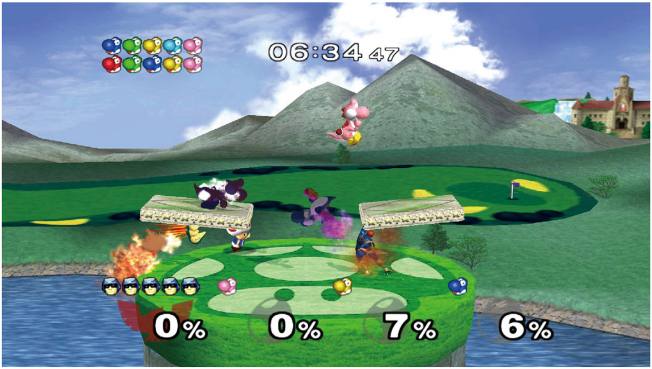
因此，这个“迄今为止我所领导的最大的项目”让樱井政博备受煎熬，《任天堂明星大乱斗 DX》开发了 13 个月，樱井称自己在这段时间的生活方式是“毁灭性的”——没有假期，周末也很短，而且要在续作中呈现超越初代作的游戏性，也让樱井政博压力很大。幸好皇天不负有心人，在经历了痛苦的开发周期后，樱井可以自豪地称本作是“系列最佳游戏”（在系列第三作《任天堂明星大乱斗 X》发售后发表此番言论）。



《任天堂明星大乱斗 DX》新增了 14 个参战角色，既有塞尔达公主和桃花公主、罗伊和马鲁斯、超梦等各 IP 里的重要角色，也有马力欧医生、皮丘、少年林克等衍生出来的新角色，甚至还有拟人化的“Mr. Game & Watch”以及代表 NES 时代出战的雪人兄弟……制作团队曾考虑使用《地球冒险 3》的主角 Lucas 取代《地球冒险 2》的主角 Ness，但由于《地球冒险 3》的延宕，最终保留了 Ness。另外，小岛秀夫也希望让 Solid Snake 加入到全明星阵营，可惜当时游戏开发已经相当深入，“蛇叔”只能暂时缺席。

除了游戏角色的大幅增加，得益于次世代的机能的提升和 3D 画面技术的日渐成熟，《任天堂明星大乱斗 DX》比起前作在画面观感上取得了极大的提升，前作中像马力欧不能显示手指等问题也得到解决。游戏也加入了不少新模式，如冒险模式、事件战、本垒打模式；战斗方式也加入了金币模式和计命模式等等。可以说是在前作的基础上从深度和广度中得到巨大提升。

《任天堂明星大乱斗 DX》因而收获 709 万份销量，成为 NGC 史上销量最高游戏。诚然，NGC 是任天堂历史上成绩最差的主机之一，但这并不能掩盖 HAL 研究所在世纪之交的高光，因为除了“《任天堂明星大乱斗》系列”，他们还为另一款人气 IP 创造了十分有趣的衍生作。



从“《任天堂明星大乱斗》系列”的参战角色中我们不难看出，“超级马力欧”毫无疑问是任天堂旗下的第一大 IP，还衍生出了无数经典角色。如果要将任天堂一众的人气角色分列阵营的话，“宝可梦家族”可以说是唯一能与“马力欧家族”对抗的 IP。当“《超级马力欧》系列”创造了一大批衍生作品的时候，“宝可梦”们也不甘示弱。

任天堂为了以“3D 战斗”的旗号给“《宝可梦》系列”游戏造势，所以打算做一款“小”游戏来展现 3D 化的魅力。由于 GAME FREAK 忙于开发正统新作，于是 HAL 研究所成为了第一个非 GAME FREAK 宝可梦游戏的制作商。

岩田聪在没有参考文档的情况下仅用一个礼拜就移植了“红绿蓝”三个版本的代码，并为《宝可梦竞技场》编写了基础代码，“天才程序员”再一次创造了神奇的事迹。

本作可以使用 Transfer Pak 将 GB 上的《宝可梦 红 / 绿》联动，将游戏中核心的对战场面搬到了电视荧幕上，诚然是令人欣喜。但是对战性能并不完善、对战的方式过少、并且只能用 42 只宝可梦，使得初代《宝可梦竞技场》反响不尽如人意。不过这也是在意料之中，毕竟任天堂最初并没有将其当成一款主流作品看待。



▲《宝可梦竞技场 2》的卡带。

不过当任天堂还是从这个半成品的游戏中看到了“对战”的魅力，于是允许继续深化游戏。

岩田聪和 HAL 研究所上下不负众望，在初代作发售的八个月后，改良版（或者说是完整版）的《宝可梦竞技场 2》正式面世，玩家终于可以使用所有的宝可梦，竞技场的规则更加丰富，并且有 9 款小游戏调剂；玩家可以像正传游戏主线那样，挑战关都 8 位道馆馆主、四天王和小茂，获取稀有宝可梦，最终对战超梦。

《宝可梦竞技场 2》得到了相当不错的反馈，任天堂也放心让游戏在世界范围内销售。初代作只是在日本地区发售，因而造成了海外版《Pokémon Stadium》与日本版在名称对应上有所偏差，但这并没有影响《宝可梦竞技场 2》成为了 N64 上最受欢迎和最畅销的游戏之一。

“《宝可梦竞技场》系列”的成功开拓上，HAL 研究所功劳甚大，但这并不是他们为“精灵宝可梦”这个 IP 做的唯一贡献。

山内溥给一款好玩的游戏下的定义是“收集、养成、交换、追加”，在“《精灵宝可梦》系列”中则变成了“收集、养成、交换、对战”，如果说“《宝可梦竞技场》系列”是突显了“对战”元素，那么《宝可梦写真馆》则是充分发挥“收集”的趣味。

游戏在最初开发时，只是“一个普通的拍照游戏，而且最早游戏中不存在宝可梦，也没有什么能激起玩家乐趣的内容”（岩田聪语）。后来 HAL 研究所开发者山本雅畅在游戏中引入了宝可梦，让游戏魅力几何级提升。

主角阿彻为了帮助大木博士进行研究，驾驶着多功能越野车在宝可梦岛上探索和漫游，寻找野生宝可梦并为其拍照，挖掘宝可梦们有趣的一面，最终完成宝可梦报告。最终，《宝可梦写真馆》获得了很好的口碑，让 HAL 研究所又一次收获成功。



在“星之卡比”、“大乱斗”和“宝可梦竞技场”这三大 IP 的加持下，HAL 研究所用了 7 年时间，终于将和议的债务处理完毕，不仅重新让公司走上正轨，更是凭借着这三大 IP 走上公司的巅峰和业界的前沿。

在这数年间，HAL 也并非只是一味想着营收从而快速解除财政危机，而在公司的文化方面，他们也有建树。从岩田聪和樱井政博的出身中我们不难发现，善于发掘和提拔新人是 HAL 研究所的传统，而自社长岩田聡开始 HAL 对程序员这个职业有着特殊的感情。

1995 年，他们举办了一场别开生面的内部活动，让几个程序员坐在一起解决问题，以此来相互切磋比拼。此后这项活动得以保留，现在已经成为每年惯例的公开活动，向那些想成为程序员的学生们提供一个展示自己的舞台。

1998 年，多才多艺的文化名人系井重里为 HAL 研究所设计了一个新 LOGO，正在孵蛋的小狗“Inutamago”正式面世，成为 HAL 研究所此后的标志。在和议结束后不久，HAL 研究所设立了东京开发中心，让身在东京的开发者们也有了固定的落脚地，一度陷入破产危机的 HAL 研究所，终于翻开了新的篇章。

只是谁也没有想到，新篇章的主题，竟然是离别。

别离和遗憾

进入 21 世纪，已然成立二十年的 HAL 研究所迈入新篇章，不过在进入新阶段之始，他们失去了自己在程序开发和游戏创意方面的灵魂人物。

岩田聡出色的领导能力受到了山内溥的赏识，于是将他挖到了任天堂本部，担任经营企画部部长，随后更是接替山内溥，成为了任天堂首位非山内家出身的任天堂总裁。岩田聡的离开，让 HAL 在程序方面受到颇大打击。

2003 年 8 月 5 日，在“《星之卡比》系列”在 NGC 上的新作《卡比的飞天赛车》发布后不久，樱井政博辞去了 HAL 研究所的制作人职务，离开了这家效力十四年的企业。樱井政博接受拜访时谈到离开的原因：“我很难想象，每次我开发一款新游戏时，人们都会自然而然地认为我要出续集了。”

樱井政博成立了新公司 SORA，原本只是“净身出户”，但是爱才的岩田聡表示如果有续作，也一定会找樱井政博来当监督。

当年樱井政博先斩后奏地制作《任天堂明星大乱斗》，任天堂也给了樱井政博一个“惊喜”。

2005 年 E3 展期间，樱井政博受邀前往洛杉矶。当任天堂在发布会上宣布将会在 Revolution 主机（也就是后来的 Wii）上开发“《任天堂明星大乱斗》系列”的新作时，坐在台下的樱井政博一脸“懵圈”，显然他并不知道这个游戏的存在。

之后，已经身为任天堂总裁的岩田聡将樱井政博叫到了自己位于洛杉矶某酒店的顶楼套间里，表示此前的协定仍然有效。他希望缔造“《任天堂明星大乱斗》系列”销量神话的樱井政博能够出任新作的监督。樱井政博也被新主机的性能所吸引，跃跃欲试。

两个前 HAL 研究所的中流砥柱很快达成了共识，“我决定成为新作的监督，但直到 2005 年 E3 期间，我是这款游戏开发团队的唯一成员。”樱井政博回忆时如是说。

尽管成立了工作室，但实际上 SORA 并没有多少员工。这种小型工作室主要是为了处理制作人的税务问题而建立，这在日本游戏业界并不罕见。所以涉及到开发问题，还需要任天堂调动更多的资源加以协助，而第一个被要求协力的，自然就是他们的老东家 HAL 研究所。此外，一同协助参与开发的还有不少和任天堂关系密切的厂商如 Monolith Soft、Intelligent Systems 和 Game Arts 等等。

就结果而言，这部最终定名为《任天堂明星大乱斗 X》的新作尽管不是樱井政博心中系列最好的一作，但是本作在销量和口碑上无疑取得了空前的成功：《任天堂明星大乱斗 X》获得了《FAMI 通》40 分的满分评价，Metacritic 上也获得了 93 分的历史最高分。游戏最终收获 1329 万份的销量，同样创下历史新高，但遗憾的是，HAL 研究所并没有在功劳本上留下多少值得书写的功绩。



同样是在樱井政博离开 HAL 研究所的 2003 年，《宝可梦圆形竞技场》发售，尽管依旧保留了核心玩法，但游戏有了不一样的地方。首先本作是系列首次出现剧情模式；更重要的是，本作已经不再是由 HAL 研究所研发，而是《勇者斗恶龙

VII》开发商 HeartBeat 的前职员们在 2002 年新筹建的开发室“Genius Sonority”。

事实上，当年 GameFreak 和 HAL 研究所在调查问卷中，就收到大量的读者意见——请求他们制作一款有剧情模式的“《宝可梦竞技场》系列”游戏。而 HAL 研究所确实也为此尝试在 N64 上开发相关带有剧情的 3D 化宝可梦游戏，但由于 64DD 的失败和 3D 化技术开发的困难，项目最终被迫搁置。随后又因为《宝可梦竞技场 金银》的表现不能令人满意以及 HAL 研究所处于变革的多事之秋，所以项目一直无法得到重启。

当《宝可梦圆形竞技场》带着剧情模式而来，许多业内人士都相信这是由 HAL 研究所制作的原型改造而来。但无论如何，HAL 研究所又失去了一个重要的 IP。



无独有偶，64DD 的失败和 3D 化技术的难关带给 HAL 研究所的惨痛经历还不止于此。

1994 年，当任天堂新主机 N64 的开发进入实质性阶段时，围绕着新主机开发的游戏也开始立项，其中就包括《地球冒险 3》。

系井重里受约翰 · 列侬的歌曲《Mother》启发，在 1989 年开发出《地球冒险》（又名“Mother”、“EarthBound ”）。

而在 1994 年，经过五年的反复酝酿，“《地球冒险》系列”第二作《地球冒险 2》终于面世。

本作由系井重里担任监督，原本是由前作中主要负责开发的 Ape 继续担纲开发，但是由于技术的原因，《地球冒险 2》的开发周期不断地延宕且不断受到腰斩威胁。直到系井重里找到了 HAL 研究所。



开发现场最终被搬到了 HAL 研究所在山梨县的开发中心，由已经升任 HAL 研究所“所长”的岩田聪亲自担任首席编程，HAL 研究所主要承担系统程序方面的工作。团队内部大部分是未婚人士，愿意为这个项目通宵达旦地工作。相互合作之下，许多之前困扰着开发团队的问题纷纷迎刃而解。团队每两周休整一次，大家悠然地看着窗外的富士山风景，治愈身心的疲惫。

系井重里不愧为横跨多个文化界别的奇才，他在作品中融入了许多“不计后果”奇思妙想和文化元素，并且鼓励员工们以新的方式呈现游戏的场景，例如主角与 BOSS 基格的战斗对话是基于系井重里对新日本电影《军警》中一个创伤场景的回忆，以及他在童年时偶然看到的“肢解美学”。还有战斗中 HP 和 PP 等数值不是直接增减，而是像柏青哥机那样让球掉到相应的数值位置。这样的效果并不理想，后来又换成了里程表风格的计数器。游戏里的自行车也是一个很难实现的元素，在进行微调整之前的操作“就像是在操控坦克一样”。再加上城镇街道都是以斜线形式铺开，所以很多动作的呈现都需要制作人员多下一番功夫……尽管是这样，HAL 研究所还是很好地完成了任务。

因此，尽管《地球冒险 2》总体销量一般，但 HAL 研究所被委以重任，在 1994 年开始担纲《地球冒险 3》的制作。除了系井重里和岩田聪，甚至连宫本茂也担任制作人，原本这应该是个“王炸”的阵容，但游戏的开发过程却应了游戏的主题——“奇妙、有趣，还有悲伤”。



▲传说中的《地球冒险 3》N64 版画面，与后期 GBA 版的对比。

《地球冒险 3》最早是和前作一样，准备登陆 SFC，但是当 N64 面世，他们看到了《超级马力欧 64》在 3D 领域的出色表现，于是果断地进行了平台的升级跃迁，并且将游戏的副标题改为“奇美拉之森”，准备在新的领域放开拳脚大干一场。但

是他们很快又发现，现实并不如想象中完美，游戏的规模超出了主机的运算能力和内存限制，使他们不得不压缩规模。当任天堂准备推出 64DD，他们又一次看到机会，再次为游戏更换平台，连带将副标题改成了“奇怪动物之森”。但是命运又一次给他们开起了玩笑，64DD 很快就宣告失败，许多作品不得不改换门庭或是直接取消，而《地球冒险 3》则是两样都占了。他们先是换回 N64 平台，副标题改为了“猪王的末日”，并且宣布游戏将在 2000 年 5 月发售。然而，发售日日益临近，游戏却一直只闻楼梯响。最终系井重里、岩田聪和宫本茂不得不在 2000 年 8 月联合宣布，由于开发人员在 3D 画面的开发上遇到了不少难题，再加上游戏延宕太久以至于经费预算不足，最终项目取消。

在岩田聪离开 HAL 研究所后，依旧对《地球冒险 3》念念不忘，一直力主重启“《地球冒险》系列”。任天堂总裁的愿力自然是强大的，一直有参与“《地球冒险》系列”制作的 Ape 在岩田聪上任前后独力重制了《地球冒险 1+2》，而《地球冒险 3》项目最终也得以重启。不过开发主力是由任天堂在 2000 年出资成立的第二方工作室 Brownie Brown 接手，HAL 研究所再一次担任协力方。《地球冒险 3》虽然无法解决 3D 问题，但是他们找到了折中的办法——既然 3D 化难以实现，那就沿用系列一贯的画风，游戏的剧情也和腰斩前保持一致，只是将 HAL 研究所此前已经开发的 3D 素材全部改成 2D 画面，而且游戏也不再登陆主机平台，而是登陆了 GBA 平台。



尽管经历了十多年的蹉跎，历经了几番变迁，《地球冒险 3》还是收获了不错的口碑。只是销量并不出彩，之后是登陆了 Wii U 的虚拟平台，再也没有新作流出的消息，也算是 HAL 研究所四十年历程中告别的又一个经典 IP。

相对单调的十五年

从 2006 年开始，HAL 研究所进入了相对平稳而单调的发展时期。

《地球冒险 3》登陆 GBA，冥冥中也和 HAL 研究所的发展轨迹保持一致。事实上自从樱井政博离开 HAL 研究所之后，这家数年前还站在游戏行业顶峰的第二方企业就将重心放在了掌机游戏领域。

联合另一家和任天堂有着紧密联系的开发商 Creatures，为“《宝可梦》系列”开拓了一个新的 IP——《宝可梦巡护员》。这部作品是为了填补第四世代“《宝可梦》系列”制作周期过长所导致的档期空缺而上马的一个项目，而这样的情况对于 HAL 研究所而言可以说是驾轻就熟。当然《宝可梦巡护员》也像 HAL 研究所过去制作的衍生作品一样，有着别样的特色。

本作不再使用精灵球随即捕捉宝可梦，而是在 DS 的下屏使用触摸笔画圈圈，将宝可梦圈禁。宝可梦会在屏幕中随意走动和释放技能，笔触一旦碰到就会失效，连续圈禁成功则有机会捕捉宝可梦，让其加入队伍。但玩家只能借用宝可梦的能力一次，之后宝可梦便会被放生。这种玩法充分利用 NDS 的特性，给玩家带来不一样的体验。在此之后，HAL 研究将系列的后续开发工作交给了 Creatures，并全身心投入到主机游戏平台的开发工作。



当前领导岩田聪用 Wii 帮助任天堂强势夺回家用机宝座的时候，HAL 研究所只是在《Wii 运动》里作为不具名的协力方参与过制作，而等到他们在 Wii 上推出《星之卡比 重回梦幻岛》时已经是 2011 年。彼时 Wii 在任天堂刻意而为之的情况下，已经面临停产。当 Wii U 在第八世代表现相当弱势的时候，作为第二方的 HAL 研究所除了将许多经典游戏搬到虚拟主机上，也只是协助制作了《超级马力欧制造》，直到 2015 年才推出《卡比和彩虹画笔》。而这些只不过是“《星之卡比》系列”在这十多年间出品游戏的冰山一角。

HAL 研究所将业务重点放在掌机领域，更准确地说是放在“《星之卡比》系列”之上。失却了诸多 IP 之后，“《星之卡比》系列”也成为了公司的顶梁柱和摇钱树。2006 年至今的接近十五年间，HAL 研究所一共制作了 16 部“《星之卡比》系列”的作品，只有四作是正式登陆家用机平台的，其中两部还是登陆掌机属性十分浓厚的 NS。

不过我们也不能因为“《星之卡比》系列”的高产而对其质量有所怀疑。从《星之卡比 超究极豪华》开始，熊崎信也成为了系列第三任“著名”制作人，至今仍然是系列正传的监督。

熊崎信也吸收了前两代制作人的优点，可爱有趣之余也不失难度，而且在每一作中都有创新：

《星之卡比 超究极豪华》加入了灵魂形态 BOSS，成为了熊崎信也执导之下“《星之卡比》系列”的重要特色；《星之卡

比 Wii》加入了超级能力的设定，让卡比的能力有二段升级的变化；《星之卡比 三重豪华》中活用了 3D 功能和重力功能，丰富了游戏的玩法，还大幅强化了卡比的吸入能力；《星之卡比 机械行星》一反常态，将机械与电子元素与主打可爱风的卡比融合在一起，带来不同的体验；《星之卡比 新星同盟》除了是系列第一个全球同步发行的游戏，也是第一作官方中文化的星之卡比游戏——游戏集合了系列三位制作人的创意和特点，活用了 Joy-Con 的功能，最多支持玩家和三个盟友同行，发挥盟友能力闯关……



此外，在《星之卡比 三重豪华》中的两个小游戏《卡比斗士》和《帝帝帝大王的帝帝帝跃动》受到广泛好评，甚至还强化并独立成两个衍生作品。此外，该系列还有许多部非正传的衍生作品，这里不一而足。

“《星之卡比》系列”之所以能如此高产却长盛不衰，自然是因为有销量上的保证。基本上每部正传作品都能收获百万级别以上的销量，登陆 NS 的《星之卡比 新星同盟》更是卖出了超过 256 万份，是除了初代作之外销量最高的一部作品，可以说是重新迈上了系列的一个小高峰。

除了“《星之卡比》系列”之外，HAL 研究所还是开发了两个不错的 IP，分别是《立体绘图方块》和《箱子男孩》。

2009 年面世的《立体绘图方块》乍看上去就像是八零九零玩家在 PC 上常玩的《扫雷》，通过数字线索来发现隐藏的元素。

不同于《扫雷》上数字提示的附近存有地雷的数量，《立体绘图方块》上的数字提示的是数字所在行所需保留的方块数量。通过旋转和敲掉小立方体，玩家可以找到隐藏的图形，方块的数量最初“X*Y*1”到后来的“X*Y*Z”，难度也随之增大，所显示的物体也越来越丰富。在 2015 年还推出的系列续作《立体绘图方块 第二回合》中，加入了敲掉后会变成特殊形状的橙色方块，还能通过 Amiibo 添加新的谜题，不仅增加了游戏的趣味和难度，也让那些物体变得更栩栩如生，让玩家通关后能够获得更高的成就感。

同样是在 2015 年，HAL 研究所还推出了另一个充满游戏性的平台跳跃游戏《箱子男孩》。主人公 Qbby 想要去拯救处于危险中的 2D 黑白世界。在成为英雄的路上有许多我们在平台跳跃游戏的机关：深渊、尖刺、射线、需要压住才能开启的机关，需要特殊技巧才能跳上去的平台……

Qbby 将一个四方形的箱子当成了自己的盔甲，这副“盔甲”特殊之处是可以像“贪吃蛇”一样延伸出多个方块（有上限），而这些方块可用于垫脚、投掷还可以变成前进的路径，需要玩家跳出思维定势，

2017 和 2019 年分别推出续作，《再见箱子男孩》与《箱子男孩与箱子女孩》，盒子的功能和陷阱种类更多，主人公造型也越来越丰富，画面细节也越来越出色，后来还出现了彩色的游戏画面和过场动画……

这两个系列没有出色的画面，却是从原始的玩法中不断衍生出新的“游戏性”，和东家任天堂的游戏理念如出一辙。

2017 年对于 HAL 研究所而言是意义非凡的一年，除了是“《星之卡比》系列”二十五周年纪念之外，还是 HAL 研究所涉足游戏出版业务的三十周年。为此他们还特意成立了新的出版品牌 HAL Egg。



该品牌的建立是为了专注于“《星之卡比》系列”之外的新想法和游戏理念。出人意料的是，该工作组首部作品并不是面向任天堂平台，而是一款手游——《兼职 UFO》。当东家任天堂积极求变的时候，HAL 研究所也没有故步自封。

除了将掌游平台的开发经验延续到 NS 以及手游平台之外，HAL 研究所后来还与咖啡店运营公司 benellick 合作而诞生的“星之卡比”主题咖啡店，以稳中求变的姿态迈向了公司的第四十个年头。

结语

经历了最初十年的杂项到专精、事业兴起到泡沫破裂，到之后十年在破产边缘一步步重新上路，最终完成蜕变并站在自身历史的巅峰，却在随后五年又从巅峰滑落，HAL 研究所前二十五年的轨迹像是坐过山车一般起起伏伏，最后驶入了稳中求变的局面。HAL 研究所虽然不能称为游戏业界的活化石，但至少作为一个重要的第二方企业伴随任天堂走过漫长的岁月。他们得到过很多的机会，也失去了很多——在任天堂需要的时候，他们开拓了许多衍生 IP；但也懂得放手，只留下“《星之卡比》系列”保存实力。至今虽然号召力不如过去，但依旧屹立不倒。此后，他们还发生有什么样特别的故事，或许要等到 HAL 研究所五十周年的时候，我们再一一诉说。

撒币就行？

“枪车球”游戏的商业授权是如何取得的

文：十大恶劣天气　编：J（实习编辑）　美编：Juxi



拿出近十年来任意一年的年度游戏销量榜单，不用看也知道，上榜次数最多、卖得最好的作品，几乎是“枪车球”这三大类。

这，便是题材优势：射击游戏的破坏欲、赛车游戏的速度刺激和体育游戏的竞技性，永远都是热血男儿们的刚性需求。

正因为“枪车球”玩的是现实的镜像和变奏，为了做到写实的外观（外貌），游戏开发商就得给现实中那些拥有肖像权、商标权和各种专利权的大佬们缴纳一笔笔不菲的授权费。

然而对于“枪车球”的开发商来说，这一类商业授权协议可不是靠疯狂“撒币”就能达成。所谓“隔行如隔山”，汽车工业、军火行业和体育俱乐部都有不同的品牌建设和公关策略，而且它们对电子游戏也有“独特”的看法。因此，在获取各种 IP 授权的过程中，虽然前景是光明的，但道路注定是曲折的。

Top 10 best-selling games over the last 12 months

- Red Dead Redemption II.
- Call of Duty: Black Ops 4**
- NBA 2K19.
- Super Smash Bros. Ultimate*
- Marvel's Spider-Man.
- Madden NFL 19**
- Assassin's Creed: Odyssey.
- Mortal Kombat 11.

▲“枪车球”游戏经常在销量榜位列前茅。

高冷的工业贵族



汽车是传统制造业中历史最为悠久的行业之一。它的诞生，可以追溯到遥远的蒸汽时代——1886 年，德国人卡尔·本茨发明了世界上第一辆汽车。在经历了工业革命、电力革命和信息革命的百年征程后，汽车依然是现代社会不可或缺的生活和生产力工具。它的身上凝聚着无数匠人的智慧与汗水，也承载着厚重的历史。

汽车也是衡量一个国家工业综合实力的代表性产品。它带动了庞大的产业链，在国民经济中占据着举足轻重的地位，也是传统制造业中盈利能力最强的。在 2018 年以来全球经济持续衰退，市场需求紧缩的背景下，大众、丰田、日产雷诺三大集团的汽车销量依然超过千万辆。全球十大车企的总利润额再度突破千亿美元大关，简直是数钱数到手发软。

既有文化又有钱的汽车工业，自然就对从诞生之日就与偏见相随的电子游戏，乃至整个 ACG 产业态度冷淡。

美国孩之宝（Hasbro）公司与日本 TAKARA（タカラ）公司在 1984 年合作制作的动画《变形金刚》在企划前期可是费了九牛二虎之力才争取到大众公司的合作。对军国主义历史持彻底否定态度的德国人，并不愿意看到最能代表自身民族性的产品成为凶神恶煞的战斗机器人，以及供小屁孩观赏和摆弄的玩具。直到创作方承诺以大众车辆为原型的角色将会以正面形象出场，且不以攻击见长后，大众公司才同意在合同上签字。



▲大黄蜂（大众甲壳虫）。

在同电子游戏合作的过程中，汽车厂商们更是慎之又慎。即便是《GT 赛车》、《极限竞速》这样的顶级制作，车商们也会制定详细的使用规范，并且全程参与游戏制作，保证自家产品在游戏中的表现不会危害到品牌的形象。

像《火爆狂飙》这种主打破坏的游戏，游戏开发商纵然愿给再多授权费，车厂们也不会理睬；像《极品飞车 6》之后法拉利的集体消失，虽然其中固然有世嘉买断授权的因素，但在世嘉的独占条款到期后，法拉利依然选择拒绝回归，这就是出于对产品形象的考虑：“《极品飞车》系列”的中期作品由竞速全面转入地下风格。游戏中非法改车、警匪追逐等“负面”内容，自然会被车商认为是教唆青少年犯罪。法拉利当然要和如此“不正确”、“不健康”的游戏保持距离。



▲去年 9 月 21 日，丰田官方在社交媒体上宣布，将停止与除 Polyphony Digital 以外的游戏开发商的一切合作。

即便是一些大众心中的“买菜车”品牌，也对游戏厂商持一副冷面。以保守著称的丰田,之前还允许玩家在《极品飞车》中开着 AE86，脑补下当“秋名山车神”的欢乐。然而以激进思维著称的新一代掌门人丰田章男上台之后，这家世界上最会赚钱的车企却对游戏授权亮起了红灯。

既然汽车厂商的幺蛾子那么多，那么有没有能绕过厂商授权，让自己，同时也让玩家不被车厂爸爸们反复折腾的方法呢？

当然有！

像保时捷这种早就跟 EA 签过品牌独占协议的厂商，游戏开发商根本就没有和制造商单聊的必要——直接去找 EA 这个二道贩子谈即可。《出赛准备》和《极限竞速》就是从 EA 手中，

拿到了车厂都给不了的保时捷产品授权。

还有一条路就更好走了，直接去找高端品牌的御用改装厂买授权。在很多赛车竞速游戏中根本找不到保时捷的“素车”，一溜水的都是 RUF 改装款。因此，对于制作费用有限的中小规模竞速游戏开发商来说，不光要有“路”，口袋也得“深”。

其实，只要研究过版权法和相关的判例，就会发现在官方授权和非法抄袭之间，永远都存在一条灰色地带。

汽车属于工业产品，没有“版权”之说，只有技术和外观专利。游戏开发商毕竟不是造车的，根本不可能侵犯到技术专利。至于外观专利，在各国专利法中的保护期限一般也只有二十年左右。一旦过期，就自动被划归于公有领域，也就意味着谁都可以拿来用。



德国著名模型公司 CMC 一大重要产品是“老爷车”模型。该公司曾经与法拉利签订过 10 年合约。然而，在合约到期后，CMC 在没有同法拉利续约的情况下，依然继续制造和发售 250GTO 跑车模型。对此，法拉利也没有将其告上法庭，甚至连律师信都懒得寄。因为该型号跑车已经是 25 年前的产品，不再受专利保护。

对知识产权有些了解的玩家们不免怀疑，即便 CMC 做高精度模型不犯法，但把法拉利的车标也做出来，这至少是侵犯商标权了吧。其实，回顾一些欧共体法院及德国、西班牙、意大利等国法院的规定和类似判例，就可以看到下列结论——以忠实还原真车为设计目的，在汽车模型上使用真实车标并不构成对商标所有者的侵权。

虽说车模制造商已经为游戏开发者提供了“拿来主义”这条思路，但在实际开发中，赛车竞速创作者们只能在不“上贡”的情况下合法地还原一些公有领域的旧款车辆。而在新车型的授权上，汽车厂商们必然会狮子大开口。这时候就要用到另一种常见的回避外观专利的方法——即一些低规格的赛车竞速游戏中常见的“山寨”手法了。

从法理层面上讲，大部分设计和创造都是对前人的设计的继承和改良——比如飞机的原理和基本构造都源于莱特兄弟的那架“飞行者一号”。因此，谁都不能宣称自己的设计具有不容模仿的独创性。在司法实践中，只要对产品的外观和功能上做出一些细节上的调整，都很难被判定为侵权。

那些“一看就知道是谁”的车辆，开发者们无一例外地会摘除原先的车标，使得车辆建模在外形上与原品有着微小的区别。有的干脆将 A 车的头、B 车的身子和 C 车的尾巴混搭到一起——这种“缝合怪”式的汽车模型，就连厂商也不知道它们到底对应的是自家的哪一款产品，自然也就无从主张权利了。



并不是低规格的手游、页游才会祭出山寨大法，像“《横行霸道》系列”这种业界顶级成本的游戏，也会使用全套的“寨车”。什么奥比（奥迪）、颈静脉（捷豹）、天皇（雷克萨斯）、乌尔卡（沃尔沃）、线圈（特斯拉）、色魔（阿斯顿·马丁）、奥尔巴尼（凯迪拉克）……各大知名汽车品牌和他们的主力市售产品，均在“《横行霸道》系列”的世界中拥有自己的镜像。

作为开发预算以“亿”为单位的超级制作，“《横行霸道》系列”当然不差挨个购买实名授权的钱，问题是这样做的话肯定是费力不讨好——车厂们不愿意让自己的产品沦为各种“打砸抢”任务的作案工具，玩家对此肯定也不会买账。

从作品风格来说，“《横行霸道》系列”从 3 代开始就力图带给玩家一个自成一体的平行世界。除了国名（美国）外，其世界观的所有组成部分都是对现实世界的夸张。这样才能给各种戏虐的创作元素留下充分的空间。玩家不仅不在乎载具的真实度，与之相反，完全真实的载具在“《横行霸道》系列”的世界中只会带来严重的违和感。

整体而言，汽车授权的主动权在汽车厂商。由于它们的体量和游戏公司完全不是一个数量级，因此车商拥有完全的主动权。他们更看重游戏开发商的产品力，在产品使用上也有各自的规范。虽说这幅高冷的面孔的确让不少人望而却步，但在面对电子游戏市场中同样强势的合作伙伴的时候，强强联合往往更容易擦出火花。

正如索尼旗下的“亲儿子”工作室 Polyphony Digital，他们同许多车商的合作就属于互惠互利。毕竟给数百万互动体验者精确传达产品信息，这种广告效应是难以用金钱来衡量的。所以“《GT》系列”的品牌授权费用，向来都是象征性质的。

不仅如此，车厂还经常倒贴钱给开发商，试图让游戏也成为一种全新的营销渠道。日产就和 Polyphony Digital 工作室联合创办了 GT 学院（GT Academy）——用游戏来选拔培养车手。有的厂商干脆将游戏作为新车的“品牌发布会”，将旗下的概念车搬到了游戏中，让玩家们在游戏中提前感受未来。像布加迪 Veyron 的继任车型 Chiron，最初也是以“Vision GT”的名义首次出现在世人面前的。



▲ 捷豹为赛车游戏《GT 赛车 竞赛》单独设计了一款全新的概念车。

纸醉金迷的绿荫游戏

任何一种体育项目，只要碰到“职业化”这个词，就会从单纯的竞技，迅速蜕变为一门复杂的生意经。

在上世纪 30 年代，一名英格兰职业球员的最高年薪大概接近 400 英镑，这个数字要远远高于普通工人的平均工资。一些富有的球队老板已经发现，胜利已经不单单取决于俱乐部的本地球员。为了在更远、更广阔的地区吸引强手，转会费和年薪也在水涨船高。

职业足球的蓬勃发展，也带出了一个全新的产业链：出于人们对体育新闻的日益需求，专业的体育报纸出现了。比赛日促进了快餐、酒精和烟草业的消费。就连原本和绿茵场没有半点关系的博彩业，也因为联赛的火爆而“受益匪浅”。



疯狂的资金投入，让足球俱乐部早已不用单纯靠门票收入来维持运转。球衣、场地广告、俱乐部冠名……凡是能够用于“广告位招租”的地方都被利用了起来。

同时，转播分红、洲际比赛奖金、周边产品等亦是一条庞大的产业链，可实现流量变现，成为了球队老板们新的摇钱树。

他们当然不会拒绝足球游戏开发商的合作要求。然而，职业足球圈复杂的利益归属和交换关系，使得足球游戏授权之路的难度，不亚于上青天。

众所周知，EA Sports 的“《FIFA》系列”一向拥有庞大的授权优势。对此，很多玩家将其归结为国际足联（FIFA）的冠名。其实，作为一个国际性的职业足球组织和监管机构，国际足联同 NBA 这种行业垄断组织有着本质性的区别。

NBA 对联盟内部各项事务进行管理、协调，对外则作为 30 支球队的集体代表进行谈判和宣传。联盟通过各种营销活动获得的利润最终都会分配给各支球队。所以 NBA 拥有所有 30 个球队的 IP 和绝大多数的球员肖像，甚至包括退役球员的资源，比如姚明和奥鲨。尽管每年“《NBA2K》系列”的授权费不是一个小数，但只要 Take-Two Interactive 把钱准备好，在合同上签个字就大功告成，根本不需要踏破各个球队的门槛。

相对而言，国际足联旗下各个成员国的足总运营是完全独立的，根本不存在搞定一个大佬，就能通吃所有小弟的情况。EA Sports 每年支付给 FIFA 组织高达 100 万美元的版权费，所买到的仅仅只是这四个字母的游戏独占使用权，还有主标题画

面下方的 Logo 与一行授权信息。如果想做国际足联的直辖赛事，比如四年一度的世界杯，还得再另外给钱。

所幸的是，足球游戏开发商并不需要挨个找球员聊，他们只需要获得 FIFPro 的授权，即可获得世界上大多数球员的真实姓名和肖像。很多人对 FIFPro 和 FIFA 傻傻分不清楚。其实，二者无论在组织职能还是利益方面都没有任何瓜葛，更无隶属关系。

FIFPro 全名为国际职业球员工会。它成立于 1965 年，总部位于荷兰霍夫多普，属于国际性的球员工会组织。该组织目前拥有 62 个成员国，5 个候选国，以及 8 个观察员国。

FIFPro 可以支配正式成员国所有职业联赛球员——约六万五千人的姓名和肖像权。由于中国足协在 FIFPro 一直属于“观察员”。所以在 EA Sports 与中国足协的合约于 2011 年到期之后，国足便消失了很多年。至于后来在《FIFA16》中的回归，是因为 EA Sports 再度单独购买了中国队的授权用来做本作新增的女足内容，于是男足便沾到了光……


- Argentina
- Australia
- Austria
- Belgium
- Bolivia
- Botswana
- Bulgaria
- Cameroon
- Chile
- Colombia
- Costa Rica
- Côte d'Ivoire
- Croatia
- Cyprus
- Czech Republic
- Denmark
- DR Congo
- Ecuador
- Egypt
- England
- Finland
- France
- Gabon
- Ghana
- Greece
- Guatemala
- Honduras
- Hungary
- Indonesia
- India
- Ireland
- Italy
- Japan
- Kenya
- Malaysia
- Malta
- Mexico
- Montenegro
- Morocco
- Netherlands
- New Zealand
- North Macedonia
- Norway
- Panama
- Paraguay
- Peru
- Poland
- Portugal
- Qatar
- Romania
- Russia
- Scotland
- Serbia
- Slovenia
- South Africa
- Spain
- Sweden
- Switzerland
- Ukraine
- United States
- Uruguay
- Venezuela

▲ FiFPro 成员国。

获得 FIFPro 授权的好处不言而喻：它可以让游戏开发商绕过各国足协和俱乐部，使用大牌球员的真实容貌和名字。《胜利十一人》欧版《职业进化足球》正是凭借 FIFAPro 授权，一举摆脱了过去山寨名字满天飞的窘境，迅速获得了欧洲玩家的认同。不过，由于德国和荷兰两国在 FIFPro 的长期缺席，无论是“《实况足球》系列”还是“《FIFA》系列”，在呈现相关球员的时候都颇费脑筋。

为了避免给自己惹来麻烦，《胜利十一人 6》的日版用“Holland”而非“Netherlands”来代表荷兰，并且所有球员的名字也是奇葩无比的 Orange 01、Orange 02 等。

至于“《FIFA》系列”这边的情况也不容乐观。比如《FIFA 2002》中的荷兰国脚们的名字全部变成了球衣号，而且队员的长相和数据也和真身完全对不上号。至于世界杯游戏中的荷兰队，地位就更加尴尬了：EA Sports 虽然能够通过国际足联直辖赛事的授权拿到真实的荷兰世界杯队服，但始终搞不定名字。因此《世界杯 2006》中的橙衣战士们依然是一幅从“平行世界”中穿越而来的模样。

好在 FIFPro 后来利用地利之便，说服了荷兰足协加入这一组织。上述情况总算得到了解决。只是现实世界中的荷兰队不给力，连续缺席了 2016 年欧洲杯和 2018 年世界杯，让期待能在游戏世界中使用橙衣军团展开全攻全守大戏的玩家们有苦难言。

德国足协至今依然拒绝加入 FIFPro。游戏开发商若想获得德国战车的使用权，就必须找德国足协和各级联赛中的球队去慢慢聊了。这对于财大气粗的 EA Sports 来说，或许不算什么事。但对于早已把游戏当作副业的 Konami 来说，相关的花费就实在难以承受了。

《实况足球 2017》就彻底放弃了德国联赛，存粮不多的 Konami 只搞定了多特蒙德、勒沃库森以及沙尔克 04 三支球队的授权，其他德籍队员只能用假名来表示了。如果非要硬着头皮搞，一个违和感十足的架空联赛做出来也没有多大意义。可怜这三支实名德甲劲旅，也只能沦为欧洲足坛的流浪儿，归入了“其他球队”的行列。

FIFpro 可以让足球游戏开发商以“多快好省”的方式获得球员资料的使用权，但这个工会组织所能给的，仅仅只是球员的肖像和数据。而他们的行头——以球衣为代表的 IP，其归属权均在各大俱乐部的手中。在低清游戏时代，能够用上长得还算有点像的真名球员，玩家们就已经很满足了。再穿一个颜色大体对的山寨球衣，给俱乐部起一个“你懂的”名字，比如 Man Blue（曼城）、Man Red（曼联）、North London（阿森纳），大家也能接受。



然而，在高清画面的“数毛”时代，玩家对细节的苛求，倒逼着开发商必须在真实授权方面花上血本。

那么，搞定了各国足协，是否就能像 FIFPro 那样打包获得整套的资源呢？

想得美！

以英格兰为例，英足总现在最主要的收入是英格兰队和足总杯的比赛，所以他们能够给游戏公司的，仅仅只是三狮军团的队服和足总杯比赛的相关内容。至于世界第一足球联赛——英超赛事的版权则是属于英超联盟有限公司，英足总在这里面是没有任何发言权的。

至于英超公司，他们也无权将各支球队的 IP 直接转卖他人。因为各大英超俱乐部均是公司股东，彼此的财务和 IP 均是独立的。其他国家的足球管理机构虽然权限和所能直接支配的资源有所区别，但均无权化身为下辖球队商业合作的代理人，更不能随意支配俱乐部的知识产权。

即便是像意大利足协这种直接参与联赛管理的组织，除了真实的联赛名称以外，所能提供给游戏公司的“干货”其实也没多少。在《FIFA17》中，意大利足协停止了同 EA Sports 的合作，因此游戏中的意甲联赛不能再使用“Serie A TIM”的真实名称，取而代之的是“Calcio A”。不过，由于“《FIFA》系列”依然拥有全部 20 支意甲球队的 IP，因此对游戏体验的影响并不大。

不过，一旦失去了俱乐部支持，再“真实”的联赛也会变成一地鸡毛。2016 年，Konami 利用日本与巴西两国足球界的良好关系，买断了所有巴甲俱乐部的球员名单。可怜 EA Sports 空有巴西足协授权的联赛和球队名称，却只能凭空虚构球员阵容。

虽然争取更多的授权，对于玩家来说是一件好事。但恶性竞争也可能由此产生，如以“深度合作”的名义买断某项要素的使用权。而厂商们的这种赌气行为必然要殃及到正常的游戏体验。

在 2016 年两款足球游戏的授权比拼中，Konami 买断了诺坎普球场的使用权，迫使《FIFA17》中的“宇宙队”连主场也没有了。出于报复，EA Sports 不仅大幅调低了巴萨球员的数据，而且还将战火烧到了“客场”——他们重金买断了日本国家队的授权，让《实况足球 2017》中的日本国足的阵容也变成了驴头不对马嘴。支持“蓝武士”的玩家们必须再购入一份日版才行。

不难看出，足球游戏授权这条路，越往下走难度越高。想要在游戏中用上俱乐部的其它内容，开发商就必须一家一家去谈。而知名俱乐部拥有世界范围的热度，玩家自然不会满足于真实的球员、球衣和球场这三件套就了事，他们需要更多的细节。

相对足协，俱乐部对商业利益也更加重视。所以，包括教练肖像、场面吉祥物、啦啦队、特殊转播机位、历史数据、签名商品、球迷歌曲、助威音效，甚至是专有战术，都可以单独拿出来谈——怎么看都像是一个无底洞。

说得再露骨一点：想为游戏中的虚拟球队多增加一个细节，就得加钱！所以，像“深度合作”这种说法，其实都是用钱砸出来的。

足球游戏虽然被我们戏称为“年货”，不过通过上文，我们不难看出，它们可能是成本最高的年货了。况且大牌俱乐部 IP 一个比一个难搞，花费也是逐年提高。我们每年购买新作的花费中，有越来越多的比重，最终都落入了各支球队老板和经纪人的腰包——谁让它所呈现的游戏，本身就是一个实至名归的“金钱游戏”呢？

“杀人越货”的生意经

电子游戏中出镜频率和使用时间最高的“道具”，必然是“武器”。在广大军事题材游戏中呈现真实制式武器的外观和性能，历来都是游戏开发者必须实现的目标。

相较于汽车和足球，本质是为了战争服务的武器，并不是面向大众的消费类商品。即便是在少数可以合法持枪的国家，民众也很难接触到军用制式装备。这种距离感，经常让我们对武器的实名授权产生一些误解。在本文的最后一个章节中，就让我们通过对这些错误认知的纠正，来厘清军火商和游戏公司的关系。

误解 1
游戏中的武器不需要授权

在同类题材的影视作品中，从 F-22 战机到 M4 步枪，各色武器不仅会“正大光明”地出现在画面中，而且也不乏诸如厂标、铭文之类的细节展示。像《变形金刚》这种拥有军方合作背景的电影中，五角大楼更是不遗余力地展示各色先进装备和战法，将其打造为美军的形象宣传片。因此，我们从未听说有哪位导演在开拍前还要等军火大佬点头，或者是某部电影被军工企业诉讼侵权的新闻。



▲《变形金刚》第一集剧照。

不过，这些干着“杀人越货”勾当的军企们对待游戏的态度就不一样了。早在《COD 现代战争》问世的 2007 年，通用汽车公司就控告动视非法使用了“悍马”装甲车的外形和商标。倡导“地空一体战”的“《战地》系列”，也先后被贝尔直升机和洛克希德 · 马丁公司告上法庭，理由是 EA 和 DICE 擅自使用了它们的飞行器产品。

如此“双标”的原因，想想并不奇怪。

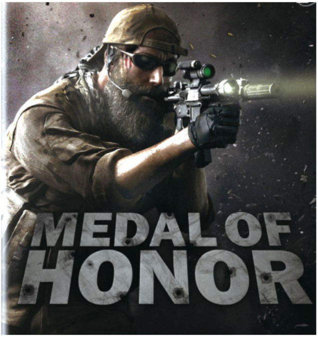


出现在电影中的武器，均为完整的制成品。无论故事有多狗血，镜头仅仅只是展示它们的客观存在。这就好像是拍一张街景，注定会出现许多招牌广告，但摄影师并不需要挨家挨户的去征求它们各自老板的同意，因为它们在相关影像中的存在本来就是对客观事实的反应，而非盈利的手段。

而在游戏的世界中，设计师是通过数字手段来“复制”武器，然后以此为卖点来实现盈利。这个过程必然会侵犯到产品的外观专利以及商标权。某些氪金游戏还将高级的现役武器作为付费增值内容，在没有获得原生产方授权的情况下，这就是再明显不过的“不当得利”行为了。

误解 2 游戏中的所有武器都需要授权

武器虽然不同于消费类产品，但在专利保护方面的权利同民品的待遇都是一样的，比如最多不超过二十年的外观专利保护。对于一战、二战、越战题材的游戏来说，由于时代背景的关系，设计师可以完全无视授权问题去尽情发挥，只要注意别把那些依然“健在”的厂商们的商标和名称给抄上去即可。



即便游戏采用了现代背景，大多数的现役武器的岁数也远超各自的外观专利保护期。少数处于小规模装备阶段的新锐武器，也可以通过局部的魔改和更名来瞒天过海。至于专门给反派使用的以 AK 为代表的苏制武器，它们诞生的时候，苏联连部《专利法》都没有，就算是想送钱，也没有送的地……

打枪游戏是否使用实名枪械，这个问题也要根据游戏自身的定位来决定。像 2010 年上市的《荣誉勋章》这种主打军事纪录风格的游戏，就必须做到完整的武器授权。这部游戏不仅做到了“真枪实弹”，就连瞄具、手套、手表这样的细节也做到了实名化和细节上的真实化。

而像《生化危机》这种走美式 B 级片恐怖风格的游戏，使用真实的武器外观和名称，反而会淡化游戏的特色。“武士之刃”“银魂”“折翅蝴蝶”“红九”“手炮”这样的名称不仅一听就知道是什么“家伙”，而且还能强化武器的特征。

误解 3 军火商都是一幅高高在上的姿态?

由于自身“产品”的特殊性，军火商并不像消费类产品制造商那样重视品牌建设和公共关系建设。毕竟广告打得再好，你也没法让 F-35 落入平常百姓家。

不过，说军火商都是一幅高高在上的高冷姿态，喜欢给前来寻求合作的游戏开发商吃闭门羹，也是不完全正确了——轻武器制造商，也就是“枪厂”对这一类合作则是相当开放。

现代战争对轻武器的需求量越来越低，况且如今爆发世界大战的可能性也微乎其微。不可能在防务市场上分到多少羹的昔日枪王们，都不约而同地将业务重点放在北美民用市场，以及吸引来自执法、安保部门的订单。通过游戏中的互动方式展示武器特性，以此来强化产品和品牌的印象，这本身就是吸引潜在用户的一个妙招。

从大环境来看，虽然美国不可能实现禁枪，但“控枪”议

题在整个社会范围内已经形成了广泛的共识。目前国会已经立法禁止军火商在公众媒体上做广告。在社交媒体上“带货”也很容易被自由派抨击。所以除了那几个“红脖子”州，美国的枪支文化正在小圈子化。如今的游戏，正是枪厂们跳出这个圈子，以大众传媒的方式宣传自己的唯一途径了。

从体量来说，轻武器厂商，尤其是美国本土的枪厂也没有在游戏厂商面前摆谱的本钱。传统制造业在美国的衰败不是一天两天的事情了。没有多少科技含量可言的轻武器制造商，情况自然不可能好到哪里去。雷明顿破产的收购价是 1.6 亿，柯尔特当年不到 1 亿就卖掉了，曾经驰骋风云的左轮大厂——史密斯维森虽然还在苟延残喘，但全部资产加起来也不到 8000 万美金，况且主力产品已经变成了各种战术刀具……这样的体量,还不到 Ubisoft、EA、动视等大型游戏公司市值的一个零头。

牛，肯定是牛不起来了。

●误解 4
有了军火商授权的游戏就一定牛？

前面我们说过，车企的授权，不仅仅是同意自己的产品被做进游戏，他们还会提供原始模型数据，全程参与游戏制作，生怕出现任何影响品牌形象的瑕疵。虽然烦是烦了点，但这也会从侧面来提升游戏品质。

与之相比，军火商的“授权”，基本上就等同于“同意你按照真实照片做模型”的水准。像《彩虹六号 围攻》已经拿到了雷明顿的授权，但对方签完字连真实的三维数据都不给，迫使蒙特利尔小组不得不从枪店买来民品进行测量，导致游戏中的“第一方”武器模型存在严重的问题。

除了乙方的不主动以外，造成“实名山寨”现象的真正原因,在于游戏开发商缺乏必要的主观能动性。正如《皇牌空战》和《汤姆克兰西 鹰击长空》这两部空战题材游戏，二者的玩法近似，且均获得了各大战机制造商的授权。但担任后者制作的 Ubisoft 罗马利亚工作室给人的感觉只是在机械地完成母公司布置的“作业”，心中没有一丝一毫对蓝天的热爱。

单说飞机的名称，米格 29（MiG-29）在《汤姆克兰西 鹰击长空》里面被称作为 MIG-29，到了 2 代又被弄成了 Mig-29。至于有波音授权的“超黄蜂”（F/A-18E），在《汤姆克兰西鹰击长空》两代游戏中都被唤作“FA-18E”。看起来，这两架战机的名字是永远不可能写对的……

而飞机的动态表现，就更让人喷饭，不知道各大“国之重器”的授权都授到了哪里去了。比如无论你如何使用空刹，所有战机的减速板还是不能完全打开。方向舵、前后襟翼要么怎么飞都不会动，要么就是瞎动一气。

机体模型都做得如此不上心，外观武器的造型就更加让人飚血。F-14 的神器“不死鸟”都能挂到 F-15C 的身上。对比隔壁家的“《皇牌空战》系列”中，同样是选用超视距弹特殊兵装（XLAA），《皇牌空战 6》里的 F-22 会挂上 AIM120，出现在“台风”机翼下方的必然是法国人自家的“流星”，这样的细节才值得军迷玩家们的尊重。

再看 Project Aces 小组在航空自卫队后座上录制音效，对着各色战机上百小时的飞行录像拿捏外观细节的严谨作风，我们不由得发出这样的感慨——都是有授权的，怎么差别会这么大呢？

结语

整体而言，以“枪车球”为代表的主流游戏，在同现实世界中的制造业、军工业和商业体育巨头的合作中，还处于弱势的地位。拿着钱不一定能买得着东西,买到手之后具体怎么用，还要看别人的脸色。与各大厂商们在好莱坞大片中不计成本的产品植入相比，游戏开发商们“为别人宣传却要倒贴钱”的卑微姿态着实让玩家们觉得愤愤不平。

企业们所采取的这种“双重标准”，也是由游戏自身的传播特质所决定的。根据游戏市场信息公司 Newzoo 的统计，当下的全球玩家数量已经突破了二十亿，电子游戏完全具备成为一个成熟广告平台的流量条件。

然而作为一个营销信息载体，游戏的受众却呈现出严重的碎片化倾向。即便是 3A 大作，单部销量几百万就算好成绩，过千万算破纪录。而历史上销量过亿的作品，用一只手都能数过来。和动辄几十亿人同时观看的重大体育赛事相比，显然游戏在广告传播的广度方面并无任何优势。这也是企业长期以来不将游戏视为广告传播媒介，动辄对有合作意向的游戏开发商狮子大开口的原因。

令人欣喜的是，近年来的消费品制造商们普遍注意到了游戏在营销方面的独特优势——它能够对细分市场人群并进行精准投送，可以以互动方式提升产品的曝光度。这些特性都是传统广告形态所不具备的。这种优势，也为游戏公司在商业合作过程中争取到了更多的话语权。

除了授权的门槛和价格越来越低以外，有的知名品牌也开始在影响力巨大的“枪车球”游戏中进行产品植入，让游戏开发商站着就把钱给挣了。

从过去给人送钱都不一定要的窘境，到今日企业眼中的新兴营销渠道——游戏商业授权方式正在发生的这场变化，是自身影响力不断提升的体现。



游戏评台

2020 年第一季度注目作品深度点评



勇者春日的横滨大冒险

如龙 7 光与暗的去向

机种：PS4
厂商：SEGA
类型：角色扮演
版本：中文版
发售日：2020 年 1 月 16 日
对应人数：本地 1 人
售价：428 港币

※以下文字包含剧透内容。

● “做旧”的挑战

这年头每当厂商发布新作的时候经常能在制作人访谈上看到的一个词就是“挑战”，而为了保证 IP 的热度和人气，各个制作组对自家的新作创意都绞尽脑汁。然而在这种环境下，返璞归真有时候也是一种“挑战”。

这说的就是《如龙 7 光与暗的去向》。

其实光是因为换主角，就让《如龙 7》很有话题性了，而当玩家得知这部战斗系统主打干架的动作向游戏变成传统回合制的角色扮演时，所有人都以为是愚人节笑话的延续（SEGA 在愚人节放出过类似《如龙 7》的战斗画面——不过这个视频本身应该是特制的）——尽管当时已经是年底了。没想到，随着游戏的情报一步步开始揭露，玩家们不得不接受了这个有点劲爆的变化——虽然相当一部分死忠到今天都还在对此充满了怨念。

在游戏开始的剧情就很直白地点出了本作的系统是致敬《勇者斗恶龙》，而在这基础上制作组又从《女神异闻录》那里取经，两者相结合让本作在战斗系统上也不至于让人感到过于传统。虽说是传统回合制战斗，不过还是采用了时下比较流行的角色参数影响行动顺序的设定，在游戏中后期也经常由于这个原因可以看到敌方 BOSS 或者强敌能连续行动。

战斗里也并非没有即时要素，在敌人行动的回合玩家可以看准敌人的攻击行动时机来进行瞬时防御以减少伤害，让战斗一直保持紧张感。在敌人发动必杀的时候也能根据必杀演出里的命中时机来进行防御，后期玩家要靠这一操作来应对连绵不断的高等级敌人——当然选择用 RPG“传统艺能”：等级压制也是可以的。

战斗的站位也挺讲究。为了还原之前系列作品的干架氛围，战斗里发起攻击行动时还能把目标周围的敌人也卷进来，当然反过来敌人也享有这一待遇。这时候玩家恐怕会很庆幸本作队伍里的人数并不太多，不然连回血都回不过来。

当然，因为制作组经验不足的缘故，《如龙 7》在流程后期战斗平衡性有些欠佳，系统深度也有待挖掘，不过作为首次挑战 RPG 类型的成果来说也算是在及格线之上。

● “革新”的体验

游戏变成 RPG 之后和之前作品的一大区别就是玩家的可操作角色不仅限于主角一人。以前的作品里虽然也有队友，不过大多时候都是在干架时搭把手，而本作里的队友就是正儿八经的队友，玩家可以自行更换装备、职业和换装的那种。队友的类型也五花八门，从街友、前刑警到和前作 BOSS 长着同张脸的组织干部、流氓头子之类的都有，每个队友都有羁绊剧情，可以深入挖掘他们身后的故事。

由于有了固定队友，SEGA 也在地图探索里加入了时下

RPG 里常见的小对话：路过特定地点时和特定队友触发的小对话，或者在饮食店里点选特定餐点时触发队友对话等等。这种要素在系列作品里倒也不是第一次出现，例如《如龙 维新》时和西乡与桂小五郎一起行动时就能听到他们在后方聊天。不过在本作是正式将队伍聊天作为一项要素实装到游戏里，热闹的聊天也让人更加切实地体会到这是一支“队伍”。

不知从什么时候开始每部《如龙》都有自己的特色小游戏已经成了一项约定俗成，本作的特色小游戏是经营公司和飞龙赛车。其中的重头就是经营公司，玩家在本作的支线和收集里可以获得各式各样的公司职员，运用公司资金和灵活的人员配置来想办法让自家公司在上市公司里拔得头筹，这同时也是游戏后期解决资金困难的途径之一，在后期主线和支线里动不动就要求玩家拿出个 100 万来推进剧情。众所周知 RPG 通关前玩家队伍都是一穷二白的，而达成经营公司最终目标后就能够拿到 100 万解决这一困境，在这些方面也算是比较体贴。

本作的支线数量在系列作品里也算是比较少的一作，如果把飞龙赛车和攻略女性角色的相关内容摘出去后剩下的支线里还有一部分是教程类的内容。不知道是不是作为支线数量不足的补偿，支线全部收录了语音，这让《如龙》惯有的一些搞笑支线在语音的加持下更加有意思。

在上文提到制作组曾经去《女神异闻录》制作组取经，其中一项成果就是参考了“《P》系列”主角的性格参数设定，给本作的主角春日一番也加入了六项人格参数设定。在游戏里可以通过考试、羁绊剧情、支线选项、吃料理等途径来提升各项参数，而参数的高低影响到春日能否触发和女性角色的好感事件以及可转职的职业。想要和“《P》系列”一样在后期达成“六围全满”可要花些心思，因为溢出的数值不会转移到其他项目上，在这点上还真是学得十成十地像。

本作的剧情脉络，早在游戏刚公开时配信的手游《如龙 Online》上就可以了解一二。而不过主机版里还是有不少和手游版相悖的剧情，角色塑造也各有特色，哪怕是看过手游版的剧情，也很难猜到主机版的流程走向。从整体感觉上来说，《如龙 7》虽然一些剧情还是有“鸡汤”，不过环环相扣的剧情展开加上春日一番和队友们的调剂，整体观感也是可圈可点的。

总体而言，考虑到游戏类型上的变化是如此地翻天覆地，《如龙 7 光与暗的去向》的变革可以说是非常成功的，考虑到这个系列推出作品的频率非常高，相信我们很快就会见到系统整体更为完善和成熟的《如龙》RPG 新作，实在是令人无比期待。

传统度：★★★★☆
点评人：秋沙雨

●勤俭持家时刻

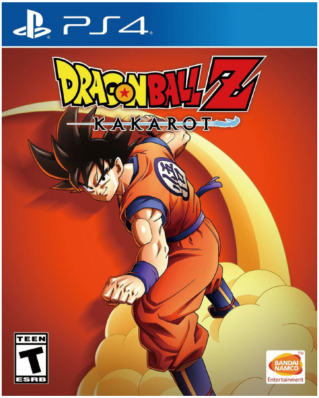
游戏中通过主线、支线和收集等各个途径可以解锁的随叫随到对象，首次召唤是不用花费金钱的。在一周目时笔者由于赶时间也没太多精力去攒钱来用随叫随到，本着能省则省的想法，就把这些帮手留在了后期的各种 BOSS 战上，结果剧情战斗打下来，就看到了一堆道上“高干”们被各种神奇的“召唤兽”玩弄于股掌之间的奇妙场面。



▲当看到敌人扎堆站在一起时还是会不由得怀念以前捡起一台单车冲上去“割草”的情景。



▲《如龙》制作组一贯“爱玩”的精神也在本作里以各种神奇的形式体现出来。



经典与革新并存的战斗物语

龙珠 Z 卡卡罗特

机种：PC/PS4/XOne
厂商：BNEI
类型：动作角色扮演
版本：中文版
发售日：2020 年 1 月 16 日
对应人数：本地 1 人
售价：479 港币

作为享誉全球的顶级动漫 IP，由《龙珠》改编而成的游戏几乎每年可见。这些作品诞生于在不同时期，又被赋予各种迎合时代的潮流元素，一直都在以不同的角度去诠释《龙珠》世界的精妙。作为这一类产品当中的新作，《龙珠 Z 卡卡罗特》是由曾经开发过“《火影忍者 究极风暴》系列”的开发团队 CyberConnect 2 担当制作的一款 A · RPG，自发售以来便受到了不少玩家的好评，可以说是继《龙珠 Z 斗士》之后又一款素质优良的《龙珠》衍生作品。

●《龙珠》的开放世界

在本作正式发售之前，可能就有不少玩家被其类似于开放世界的玩法所吸引。游戏的地图根据峡谷、湿地、森林等地形划分为数个风景迥异的大区域，每个大区域又细分成几个大家耳熟能详的《龙珠》小区域，例如龟仙人所在的龟屋、胶囊公司、撒旦城等。

地图的自由度颇高，海陆空三轴皆可探索，潜入水底会消耗氧气槽，在陆地上可以破坏塔楼、石柱等场景物，还能进行野炊、钓鱼、狩猎恐龙等活动，而到了空中，无处不在的收集道具“Z 珠”以及偶尔出现的敌人都让玩家在高速移动时有事可干，一定程度上缓解了辽阔地图的空旷感。

游戏配合原作采用了不少便捷的设计，例如按键进入感应气的界面会对地图上埋藏的道具所在位置一目了然，飞行过程中只要观察地面 NPC 弹出的台词，就能掌握附近大致的资源分布等等，这些细节使得玩家在刷刷刷时行云流水，节省了大量探索的时间。

然而巧妇难为无米之炊，本作的地图玩法还停留在较浅的阶段，要素多而不精，大量换皮不换型的敌人、趣味性不足的小游戏以及“莫得灵魂”的收集要素等都未能令玩家摆脱游戏后期的枯燥感。

●《龙珠》的战斗体验

抛开略为遗憾的探索部分，本作在战斗方面的表现还是可圈可点的。尽管玩家只能操作几名角色，但丰富的必杀技种类以及不错的手感都令战斗体验达到了及格线以上。动作游戏常见的轻重攻击、盾反、垫步、连段等设计都在本作中有所体现，各种招式也拥有不错的视觉与音效表现，战斗起来十分爽快，而给队友下达辅助指令进行配合的玩法更是赋予了一定的策略性。

社群系统是本作的一项原创要素，玩家将收集到的角色纹章设置在不同社群的面板上，就能提升战斗力或增强探索能力。这些纹章对应的角色如果在原作中有特殊关系，还会产生叠加作用，算得上是玩法与故事的双重融合。

剧情则是本作的另一大亮点。数十小时的流程完整收录了《龙珠 Z》的所有故事篇章，适当删去一些无关痛痒的细节，整体叙事节奏比动画版还精炼。3D 过场演出也堪称精良，每一场关键战斗的呈现都令人满意，即便是原作党想必也能看个痛快。游戏几十个支线任务补充了主线以外的故事，其中埋藏的老梗如雅木茶躺、万能老二“悲剧塔”等更是充满笑点，情怀氛围非常到位。

总体而言，本作未能避免大多数漫改游戏耐玩度不足的缺点，但在有限的框架内，几乎每一处玩法都融入了《龙珠》的故事世界观，可见制作组对原作的理解之深，也懂得粉丝要的是什么。无论是对原作温习党还是对尚未接触过《龙珠 Z》的玩家来说，本作都很值得一试。

怀旧度：★★★★☆
点评人：三味线

●迫害时刻

“雅木茶躺”仿佛已经变成了《龙珠》粉丝们心照不宣的乐趣，在本作中，雅木茶再次遭到无情“迫害”。其标志性的跪躺姿势不仅在主线里被专门做成 CG 以博得玩家一笑，还在支线任务中二次出现，不禁令人感叹——难道弱者就没有尊严吗？！



核心向与平易近人之间的妥协

碧蓝幻想 Versus

机种：PC/PS4
厂商：Arc System Works
类型：格斗
版本：中文版
发售日：2020 年 2 月 6 日
对应人数：本地 1～2 人、在线 2 人
售价：368 港币



相信多在网络社交平台上打滚的玩家都有听说过《碧蓝幻想》的大名，它无论是在日本还是国内都是人气非常高的社交网页游戏，其精美的美术风格、发挥 RPG 培育魅力的系统以及“肝”度的非比寻常俘虏了众多玩家的心。

今年《碧蓝幻想》已经迈过六周年的门槛，其 IP 规模的庞大程度早已今非昔比，数量众多的角色以及构筑好了世界观的故事，要推出粉丝向的作品是板上钉钉的事。作为面向家用机市场主打的第一炮，就是这款与 Arc System Works 合力开发的格斗游戏。

作为 Arc System Works 开发的格斗游戏，《碧蓝幻想 Versus》沿袭了《龙珠 Z 战士》的风格，用华丽的三渲二画面还原了原作的众多细节，并且呈现出了参战角色的战斗风格。角色之间的互动，每一个奥义以及攻击动作都能在原作中找到根源，其对原作精髓的还原精神值得夸奖。

而提及还原原作这点就不得不谈到本作的 RPG 模式，尽管剧情比较敷衍，不过照搬过来的武器盘系统以及魄力十足的 BOSS 战足以让原作玩家感到热血沸腾。虽然反复挑战关卡刷武器的设定让人怀疑在格斗游戏中有无存在的必要，但这毕竟是原作的一个特色，并且对格斗游戏部分是没有任何影响的，是好是坏只能说是见仁见智。

个人认为 Arc 在设计上最狡诈的一点是刷武器包括参战角色的武器皮肤，如果玩家想要给自己喜爱的角色换上喜欢的武器皮肤就得加入刷武器的行列，对于外观党来说着实有些难受。

从格斗游戏部分去看的话，本作和 Arc 喜欢做的核心格斗游戏（《罪恶装备》和《苍翼默示录》）不太一样，基本抛弃了连段为主的玩法，不鼓励进攻，使得游戏风格更加接近《街霸》等作品。

初上手的时候老玩家大概会觉得在对战立回中减少花样会感觉有些无聊，只是再玩了一段时间后笔者认为其纯粹专注于立回的战斗其实颇有深度，有冷却时间的技能系统取代了一些使用气槽的招式，玩家不能一味思考进攻的手段，而是要多了解每一个参战角色的招式再思考防御或是反击的对策。被简化的战斗过程适合新人玩家上手，而前述的游戏特色也让老玩家愿意深入钻研。

本作还有一个“平易近人”点就是角色的上手程度，它基本继承了《苍翼默示录 交叉组队战》的特色，不同角色尽管特色各异，但基础连段有着共通性。只要玩家学会了一个角色的连段，那么其他角色的基础连段也就能很快上手，练新角色时只需要改动一些高端连段即可投入实战。当然这也可能是最花时间的地方，不过无可否认的是，整体的系统设计是一个降低门槛的点。

Arc System Works 近年的作品其实一直在摸索自带“难上手”标签的格斗游戏如何变得更加平易近人，吸引更多人参与，除了利用原作 IP 的人气之外，对于游戏系统的改动显然也是一种尝试。

《碧蓝幻想 Versus》已经确认会通过季票追加更多可参战的角色，尽管第一个版本平衡性做得不太让人满意，但随着新角色参战以及平衡补丁的改进，相信本作会发挥更多潜力，成为点燃格斗游戏热度的一员猛将。

华丽度：★★★★★
点评人：果汁

●骑空士时刻

游戏中后期的玩法变成了编好武器盘后，切换成自动模式挂机刷 HARD 难度关卡获取武器皮肤……没想到在格斗游戏里能玩到这一手，真有你的，Arc System Works 和 Cygames！





创作者的魔法，玩家的乐园

Dreams

机种：PS4
厂商：SIE
类型：其他
版本：中文版
发售日：2020 年 2 月 14 日
对应人数：本地 1 人
售价：39.99 美元

●既是开发软件



严格来说本作并不是一款游戏，因为其中并没有一个完整的故事模式乃至挑战模式，从实际来看更像是一个结合了游戏创作、素材分享、发布、游玩的综合性软件。不过这并不影响它给游戏创作者和玩家带来独特的全新体验。

从创作者角度来说，本作的意义在于降低了游戏的开发与发行难度。从上手开始本作就展现出了学习开发的简易性，其中内置了详细的上手指南与教学影片，玩家可以用边看影片边操作的方式练习游戏开发手法。

而开始创作时，游戏采用全图形化的创作界面，建模全部即时渲染，甚至可以在其中搜索到其他玩家分享的建模完成品。玩家只需要用拖拽的方式就能把想要的素材或者人物安排到自己想放置的地方，还能够快速进入游玩模式检验关卡与创作是否可行。从执行角度来看，比起专业的开发软件，本作的上手难度要简单许多。

最后，游戏的发行也非常简单，软件已经内置了发布平台，创作者可以轻松发布并和玩家互动，在交流中继续提高作品的质量。



●又是一款游戏

而从游戏玩家的角度来看，本作也带来了一个打破传统的游玩平台。《Dreams》仰赖玩家创造游戏的模式，其中现在已经包含了众多游戏，而这一数字还在不断地上升，玩家永远都是不愁没有东西玩的，这比传统买断制游戏拥有更强的新鲜感。

另外，游戏上传后并不意味着它已经进入完成形态，而是完善过程的开端，因为玩家可以在这个平台上给开发者留言，提出自己的建议，而这些建议能够直接被反馈到开发者的游戏界面当中，这种沟通的直接性也是传统游戏所不具备的。



当然本作也不是没有缺点，过高的自由度对游戏体验也产生了负面的影响。

一方面游戏开发者大多偏向了“走捷径”——即模仿市面上已经成功作品的模式乃至外观，这让本作一开始想要强调的“创意创作”无从谈起，而过度的模仿带来的法律问题也在侵蚀着游戏开发社区的健康。

另一方面作为玩家，从众多游戏关卡中筛选出一款值得一玩的作品变得越来越难，真正值得一玩的内容被稀释在一片广阔的创作海洋中，玩家只能通过有限的引导去寻找自己想要的游戏关卡，搜索的时间成本较高。而某些创作者在名称与封面上做足文章，实际内容却完全跟不上的情况也时有发生，更是加剧了这种情况。

总体来说本作有着全新的游戏创造工具与游玩体验，这是较为创新的部分，但这个结构能否按最初预想的方向发展，还需要更多的时间来检验。

“创新”度：★★★★★
点评人：沐枫

●惊叹时刻

笔者虽然游玩这部作品之前就已经知道里面有许多致敬作品，也知道它们当中很多制作得还不是很完善，但实际进入游戏还是对《Dreams》的可延展度吃了一惊。在这款 PS4 游戏中，笔者不仅玩到了《超级马力欧 64》，还玩到了《索尼克大冒险》，甚至体验到了高度还原的《辐射 4》。前段时间又有玩家成功还原出了还未发售的《对马岛之魂》的场景，让人不禁感叹：“梦里真的啥都有”。

闪开！我才是《P5》真·续作！

女神异闻录 5 乱战 魅影攻手

机种：NS/PS4
厂商：Atlus
类型：动作角色扮演
版本：日文版
发售日：2020 年 2 月 20 日
对应人数：本地 1 人
售价：9680 日元
※PS4 平台中文版将于 2020 年 6 月 18 日发售



●味正、量足的正统续作

因为前者的日文版发售时间和后者的中文版比较靠近，以至于《女神异闻录 5 乱战 魅影攻手》（以下简称《P5S》）和《女神异闻录 5 皇家版》（以下简称《P5R》）两个同源作品间有了那么一丝丝的尴尬。不过也正因有了对比，才更突显了《P5S》作为一个“正统续作”的独到之处。

尽管在制作方面委托于他社之手来开发本作，但就总体游戏质量而言，《P5S》可以说是远超期待，称之为“无双类”游戏中的佼佼者也不为过。战斗系统方面虽然大刀阔斧地改为了动作角色扮演，但人格面具收集、属性打击、1 MORE 等特色要素都与无双融合得恰到好处，并无任何违和。故事紧接前作结局，除了有如公路电影般的主线剧情外，围绕怪盗团众人展开的大量日常也弥补了原作留下的一大遗憾。美术与音乐方面忠实还原了前作风格，可谓是原汁原味。再搭配上一周目接近 60 小时的长度(完成大部分的支线)，足以让系列粉丝大呼过瘾。

但本作在细节方面也有不少问题，略显别扭的微操作、高难度下无脑堆叠数据的敌人……以及 SHOW TIME 之后小队四人的尴尬摆拍等等。与前作全体攻击后收尾的精美插画相比，冲击力差太多了。尽管与其他同类型游戏相比尚且还能算是“不错”，但作为“《女神异闻录》系列”的作品，仅凭这种程度又怎能满足系列粉丝那早已被养刁了的审美?

●很不无双的无双游戏

要说无双最大的爽点在哪里？问十个玩家恐怕有九个人都会回答：割草。将数百上千的敌人有如收割小麦般一片又一片的扫去，看着屏幕角落中不断暴涨的杀敌数，这就是无双游戏最原始的乐趣。

然而《P5S》似乎并不以此为核心。

比起“《高达无双》系列”“《闪乱神乐》系列”这种在玩法上较传统的无双衍生游戏，《P5S》在战斗方面更偏向于同为 KT 代工的“《勇者斗恶龙 英雄集结》系列”，算是这一类型游戏中的一个变体。在战斗中，不仅同屏敌人数量大幅度减少，无双技（SHOW TIME）的地位也大幅下降，取而代之的是大量诸如属性打击、道具使用等 RPG 要素，在动作与角色扮演两个要素中大幅倾斜于后者。比起无脑地在敌人堆中进行“消消乐”，合宜的“策略”则显得更为重要。另一方面，统一且简单易懂的出招大度降低了上手门槛，时间停滞下的人格面具切换也给予了玩家足够多的思考时间，基本不存在“玩不了动作游戏所以无法体验本作”的情况。

可以说除了动作要素所带来的的新鲜感之外，本作大量的 RPG 要素都让系列粉丝找到了熟悉的感觉，几次尝试后便可迅速上手。如果是冲着战斗部分而来的无双玩家，也能从特色的系统设计中感受到不同于其他同类游戏的乐趣。

●对未来的启发?

如果是从《女神异闻录 3》后一路玩过来的老玩家，会发现“《女神异闻录》系列”在核心战斗系统方面的改动其实非常小，尤其是《P4》与《P5》之间。更多的功夫还是花在了人格面具收集、迷宫探索等其他方面，因而，玩家可以可以隐约感受到制作组在这方面遇到的瓶颈。不过这也与近年来传统回合制 JRPG 的式微不无关系——快餐时代的来临让人们不愿再花费大量时间坐在屏幕前等待下一回合的带来，反馈更为迅速、变化更为多样的动作游戏则成了市场上的香饽饽，眼下正火热的《最终幻想VII 重制版》就是最好的例子。可以说如果下一作“《女神异闻录》系列”正传还想有所突破，则战斗系统方面的变革必不可少。

在这种大环境下，假若制作组真的有意想让《P6》往动作的方向靠拢，在笔者看来《P5S》会是一个很好的先行者。系列传统回合制战斗特色与动作的两相结合展现出了更多的可能性，快节奏的战斗也更为顺应时代潮流。尽管还缺少了诸如与人格面具对话等细节要素，但并非不能妥协和修改，只要再配合上足够数量与质量的日常养成要素……实在让人禁不住期待未来《P6》会以一种怎样的姿态出现在玩家面前。

“魅影”度：★★★★★
点评人：仲夏

●作死时刻

男男女女一群人出游，又怎么少得了突发的福利事件呢？本作也非常上道地弥补了前作的遗憾之一——温泉事件。什么？！现在不是男性入浴的时间吗！胡说，外面的看板明明写着现在是女性入浴的时间！







唯美画卷再度流淌

精灵与萤火意志

机种：PC/XOne
厂商：Xbox Game Studios
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2020 年 3 月 11 日
对应人数：本地 1 人
售价：118 港币



●更美也更优秀

仅仅从标题画面的“美景”与“美声”，便能让人强烈感受到《精灵与萤火意志》所透出的灵性。而事实上，这样的第一印象很可能会贯穿游戏的整个流程，直到最后也不会改变。

系列前作《精灵与森林》那抓人眼球的美术风格，在本作中得到发扬光大：借助机能强化以及技术升级，其“洗眼睛”的功效更加强力。在此“基本功”之上进行发挥的，是千姿百态的环境“连环画”：生机勃勃的密林，危险四伏的毒沼，雄据高地的雪原，荒废已久的神殿，幽暗寂寥的地底，碧蓝通透的水下世界……游戏的场景多样性，通过其无比精细的画质和潜心刻画的细节而展现得淋漓尽致。当这些场景被连在一块的时候，游戏给我们的整体印象就变成了一幅长长的画卷，在卷轴的这一头和那一头是如此的不同，但却都有着相同的美丽。

相比前作，本作的战斗系统获得了大幅强化。玩家在故事主线过程中会自动获得光剑、弓箭、炮弹等武器，还可以在特定 NPC 处学习标枪、巨锤、回旋镖等种类多样的攻击手段，在对付不同的敌人、解开种类各异的场景谜题时均有各自的妙用。再结合类型丰富的被动技能设定，不仅能有效地让玩家保持新鲜感，同时也令本作在战斗的深度和可研究性方面，有了质的提升。

为战斗表现锦上添花的，是一场场惊心动魄的 BOSS 战。大部分 BOSS 战分为多个阶段，每次进入新的阶段，就意味着 BOSS 会采用更猛烈多变的攻击模式，但玩家也可以因势利导，采用针对其新行为模式的对策。在这让玩家不断摸索打法的模式下，制作组还想尽了办法来拓展 2D 框架下的视觉表现力，以让整个过程不但有趣，而且无比赏心悦目。此外，要么是作为前戏、要么是穿插其中、抑或是将战斗推向高潮的一场场逃亡战，则更将本作那“丝般顺滑”的手感和流畅动作感体现得淋漓尽致！

●更长也更丰富

本作在内容丰富度方面也非常让人满意。仅通关主线便需要 10 小时左右的时间，而在此之后，还有大量的收集、支线任务等着玩家去体验。

例如名为“精灵试炼”的竞速挑战，能够充分体现快速移动时的操作技巧，还支持上传纪录，与其他玩家比拼；再比如通过收集矿石和神秘种子，帮助建造避难所，不仅会使得场景外观发生改变，也能让奥里到达更多的隐藏地点；还有类似战斗挑战的“战斗圣殿”，可为奥里解锁新的技能栏位；最后，森林里友善的动物朋友们也会向奥里提出各种各样独立的支线任务等等……所有的这些竞技、建设和探索元素，让本作变得更耐玩、更完整，也体现出这款作品由“全面扩大的地图规模”这一进化所带来的“实惠”。

然而本作的 BUG 问题却极大地——甚至可以说是唯一地——影响到了游戏的最终评价。穿墙、贴图丢失、无法拾取收集品、开启精灵试炼之后无法移动等等层出不穷的 BUG 叫人哭笑不得，而发生频率不低的卡顿现象，同样难以忽视地降低了游戏的体验感。

尽管中文版内因为字库不完整而产生了对话中存在“□□□”的问题，在不久前终于得到了修复，但笔者所遇到的上述诸多问题，却仍然没有得到明显的改善，不免令人感到失望。

虽然制作组反应速度比较慢，但笔者还是希望他们能够努力通过日后的补丁修正，让本作真正地迈向完美。

“荡涤心灵”指数：★★★★★
点评人：长剑

●哀伤时刻

在支线任务“家庭团聚”的故事中，一位摩奇族父亲为了给自己和家人寻找新的安身之所，只身踏上旅途，终于在这里争取到了新屋，并高兴地说等家人过来后要和它们好好庆祝一下。当奥里带着钥匙前往摩奇族父亲原本位于寂静森林的家，准备帮它把家人领到避难所时，却发现它的妻子与孩子因为在“衰落”中待得太久，已然化成了石头……将同样变成了石头的玩具布娃娃拿给摩奇族父亲看之后，它说要马上回一趟家。当奥里再度前往小屋时，会看到原本的两座摩奇族石像变成了三座……





在RPG与ACT之间摇摆

仁王 2



机种：PS4
厂商：Koei Tecmo
类型：动作角色扮演
版本：中文版
发售日：2020 年 3 月 12 日
对应人数：本地 1 人，在线 1~4 人
售价：468 港币

●初代的矛盾之处

近年来随着轻量化、沉浸式体验游戏的兴起，为了扩充市场受众，众多厂商都在思考如何将自身特色融入进当今的流行风潮之中。在昔日盛行的动作游戏日渐式微之时，光荣的动作游戏新 IP《仁王》的问世，不仅展现出他们对于日本文化的专注，也延续了 Team Ninja 在动作游戏上造诣，是一款在如今流行的游戏标准中看来很“接地气”的作品。

不过在迎合玩家方面，这款作品不同于其他动作游戏，通过划分各个难度来给玩家分层，而是大胆加入 RPG 要素来提高玩家的容错率，以此让各个水平的玩家都能愉快游玩。

所以在游戏分类上，虽然《仁王》有着动作游戏的外表，从系统上看，却或许应该将其归类为 ARPG。但《仁王》ACT 系统之深、RPG 要素之杂，导致每一方面单独拿出来横向对比都显得极具匠心的同时，再融合之后便很难将其看作是简单的即时战斗 RPG。而本作后期又由于平衡性上的失控，造成了其如今口碑褒贬不一的局面。

●续作的大幅改进

值得庆幸的是，在《仁王 2》中，制作组很清楚前作遗留的种种问题，所以对引发核心矛盾的“装备词条”进行了全面下调，不再拘泥于提升伤害这一简单粗暴的成长，同时加入了离线状态下也能辅助玩家的同行 NPC，给予玩家更直观能影响难度的选择，满足不同需求玩家的口味。

除此之外，游戏在系统上加入了妖怪魂核这一新元素。玩家可以通过击杀敌人来获得敌人招式，选择得当可大幅降低部分战斗难度，这也展示了本作的一个新的特点：RPG 元素的侧重点并不是体现在数值上，而是在策略上。

在动作系统上，《仁王 2》除了常规的新武器加入，妖怪技的出现彻底改变了整个游戏的战斗模式。根据玩家选择的妖怪形态不同，妖怪技分为三种，可以同时携带两种进行切换：猛形态攻击、迅形态闪避、幻形态弹反，关键在于这三种动作，包括上文提到的妖怪魂核招式都为强制动作，能够强制取消攻击后摇、道具后摇，甚至是在精力见底气喘的时候也能发动。

于是这款作品从本来讲究立回打一套的 A · RPG《仁王》风格，进化成可以压制对面持续进攻的动作游戏《仁王 2》。这套强制取消系统，不仅与原本的精力残心系统相辅相成，又各为一体，令这款甚至不包含跳跃的动作游戏却显得格外立体。

不得不说，Team Ninja 把原本施加在玩家身上的精力束缚玩出了花，并扩展成了一种战斗资源。

●无法摆脱的局限

《仁王》并不适合推荐给所有玩家体验。它在不同的方向走得很深、很有想法，却没有很好的为玩家展现，不合理设计过于显眼掩盖了优秀之处。《仁王 2》中 RPG 与 ACT 之间的关系便更为和谐，即便没有做到无可挑剔，但努力的方向至少正确。

可惜的是本作毕竟是以初代为基础，用做加法的方式诞生的作品，操作门槛方面着实不低，整个手柄布满的组合键令人眼花缭乱。同时 Team Ninja 的历史通病仍然保留，地图设计并未改善，绝大部分敌人为了能匹配玩家角色的战斗力提升，攻击频率、伤害都有明显强化，堆怪这一简单粗暴的“加难度”方式充斥着游戏的每一个拐角。

这一问题更致命的一点，是导致了游戏无法提供一个循序渐进的引导过程，即便玩家在被无数的陷阱坑害后，终于通过了考验，期间遭遇的种种苛刻挑战带来的恶劣情绪，仍给游戏体验带来了一定的负面影响。

《仁王 2》是光荣今年寄以厚望的重头作品，游戏也的确拥有着极高的素质来回应光荣的期望。可惜前作各种在玩家面前反复横跳的举措伤透了真饭的心，而且《仁王 2》整体视觉上与前作又过于接近，缺乏新的爆点，所以随着其他热门游戏的发售，本作热度迅速熄灭，无法再现初代的辉煌。

但这也主要是公关、宣传上的失误，这款游戏本身仍是近年来不可多得的动作佳作，尤其是对于喜爱战国历史、日本文化的玩家来说更是不容错过。

恶意度：★★★★★
点评人：六等星

●恶意时刻

路上一只精英敌人挡路，远处一名远程敌人放冷箭算是同类游戏中的经典组合，而《仁王 2》把这种经典化为了一种常规配置，使得整个游戏充满了恶意。即便已经习惯性提前击杀了远处敌人，埋伏起来的第二名、第三名、甚至一个连队的远程炮火，仍然经常把笔者轰得不省人事。







FPS“摇滚巨星”的归来

毁灭战士 永恒

机种：PC/PS4/XOne
厂商：Bethesda
类型：主视角射击
版本：中文版
发售日：2020 年 3 月 20 日
对应人数：本地 1~2 人，在线 2~8
售价：465 港币

“《毁灭战士》系列”是 PC 平台上非常著名的 FPS 系列。靠着约翰 · 罗梅洛优秀的关卡设计能力与约翰 · 卡马克强大编程能力，系列第一作在 1993 年面世后，便于当时的电脑玩家群体中造成了巨大的轰动。

然而随着两位约翰分道扬镳，该系列一度陷入了困境——尤其是系列第三作在 2004 年发售时，游戏类型由原本的爽快射爆，变为了压抑的恐怖生存冒险，令许多粉丝都难以接受，系列从此陷入了相当漫长的沉寂。

然而在 2016 年，系列正式“软重启”，《毁灭战士》以崭新的姿态回到大众视野，而到了今年，重启后的第二作《永恒》也正式面世，其无比优秀的素质仿佛在和大家宣言：“过去那位 FPS 摇滚巨星终于归来”。

作为一款主视角射击游戏，本作的帧数在各个平台上都非常稳定，画面也很舒适。玩家所冒险的场景不再像 2016 年《毁灭战士》那样只有工业风格浓厚的火星，而是在被恶魔们蹂躏得破败不堪的地球、带有浓厚剑与魔法风格的中世纪神殿、有着异国风情的异世界等空间穿梭——种种融合了科幻与奇幻风格的场景带给了玩家无与伦比的史诗感，数目众多的收集要素也给了玩家极大的探索欲望。

而本作的故事与角色都非常具有特色，玩家所操纵的主角“DOOM Slyaer”在全游戏中几乎没说过一句话，但行事手段相当硬派果断，无数次地完成 NPC 口中“不可能完成的任务”。这么一位让地狱的恶魔们闻风丧胆的角色无疑再次被深深刻在玩家们的心中。

本作的玩法依然是以战斗为主，探索为辅。战斗系统更加完善爽快，难度与强度相比 2016 年的《毁灭战士》有很大提升，不低的生存压力迫使玩家更高效地使用身上或场景中的一切资源，新增的冲刺赋予了玩家强大的机动性和无数的战术选择，场景探索中也配置了相当多平台跳跃部分。制作组彷佛在通过这些玩法设计来一步步将玩家锤炼成真正的毁灭战士。

而要说本作的缺点，恰恰不是游戏本体的问题，而在于玩家联网游玩本作时，系统会强制玩家连接上 Bethesda 那极其不稳定的官方的服务器，连接时间不短且游玩时还经常断开。当玩家在与恶魔们厮杀时候突然弹出一个菜单提示断开服务器，无论是谁都会感到非常不爽。

最后，本作之所以能如此优秀，很大的一部分原因是托了过去老版《毁灭战士》的粉丝们的福，尽管系列沉寂的时间不短，但官方与粉丝社区的活跃度却没有衰退，而当年在社区中看着游戏一步步发展的粉丝们，如今也成为了游戏制作人。他们制作的这款重启之作的续作，不仅传承了老版《毁灭战士》的精华，同时还将各种优秀的粉丝同人创作元素吸收到游戏中。

所以从某种意义上讲，本作不仅是摇滚明星的归来，还是社区粉丝们给自己的情书。

释放度：★★★★★

点评人：三猫

●遗憾时刻

本作的一位制作人是经典机甲电影《环太平洋》的机甲与怪兽设定，因此玩家在本作中能看到非常多具备强大魄力的机甲，但遗憾的是，由于主角实在太强了，以至于本作中所有敌人都是手撕，根本没有让其开上机甲锤恶魔的机会。





NS游戏再次霸气出圈

集合吧！动物森友会

机种：NS
厂商：Nintendo
类型：模拟经营
版本：中文版
发售日：2020 年 3 月 20 日
对应人数：本地 1 ～ 8 人，在线 2 ～ 8 人
售价：6578 日元



●突然出圈

《动物森友会》是任天堂旗下的第一方 IP 之一。作为一个后起之秀，它和《马力欧》《塞尔达》这些有着大量作品累积的招牌 IP 比起来，名声则还是相对小一些，而且受众面也多集中在女性和低龄玩家群体中，尚未进入大众的视野。

不过这种现状在于今年 3 月 20 日系列最新作《集合吧！动物森友会》发售后彻底被打破——《动森》的热度如野火燎原般，一发不可收拾。这些热度不仅来自系列粉丝，甚至一大波从未接触过《动森》的玩家也参与了进来，导致相关话题充斥着各大社交网站，而视频网站也被各种《动森》的二次创作作品占据。本作成为了继《健身环大冒险》之后，又一个火到出圈的 NS 游戏。

这种现象不仅限于日本和欧美，在国内也一样，并且由于这次有了官方中文的支持，没有了语言障碍，也让本作被更多的国内玩家所认识。

●老少皆宜

是什么原因让本作摘掉了女性向 · 子供向游戏的帽子，成功转型成了无论男女老少都纷纷追捧的爆款呢？除了全球疫情大环境下玩家渴望心灵得到治愈的需求，以及社交网络传播的推波助澜外，最根本的原因还是游戏本身的“一高一低”。

“高”指的是高自由度。与其说本作是一款游戏，不如说更像是一个生活模拟器——玩家来到一个无人岛，这里的一草一木都供玩家自由使用。资源的利用方法多种多样，可以用来丰富自己的物质生活，也可以用于取悦他人维持人际关系。这种标榜高自由度的玩法一直以来都是系列的核心所在，每个人都能从中获得属于自己的游戏体验。

说到自由度就不能不提本作的 DIY 系统，小到手机、服装，大到家具，甚至是岛屿都可以自定义。所以本作也成了玩家放飞想象力的舞台，无论是二次元宅还是三次元宅都能通过自定义来展示自己的爱好，达到互相交流的目的。这种以玩家自创内容来丰富游戏内容的玩法，正是本作能常玩常新的根基。

“低”则指的是低门槛。正如前面所说，本作并不是一款“正儿八经”的游戏，所以条条框框也比一般游戏要少，上手几乎零学习成本，只要懂按键就能玩。一些进阶技巧虽然要通过不断探索才能发现，过程中也许会走不少弯路，但掌握后的喜悦也无与伦比。

当然，随着小岛的开拓，我们还是会遇到一些确实会绊住玩家脚的难题，比如贷款还不上、缺某种道具等等，在这种时候与其一个人打拼，不如借助小伙伴的力量。游戏鼓励玩家以游会友，通过玩家间的交流和互助，来解决一个人解决不了的难题——这也是本作为什么要叫《动物森友会》的原因。

《动森》映射了玩家的生活，这里有现实中的朋友，甚至是家人，而玩家过着自己想要的生活，仿佛是自己的第二段人生。正是这种模糊了游戏概念和接近现实的玩法，让玩家不知不觉就沉浸其中，不可自拔。

自由度：★★★★★
点评人：乌冬

●爆肝时刻

不少玩家的初衷都是为了舒缓现实的紧张生活节奏，来到《动森》的乌托邦寻找片刻放松。不过讽刺的是，当看到游戏中的朋友个个住豪宅、穿着光鲜后，攀比心理作怪，自己又开始功利起来，最终将初衷忘得一干二净，过上了比现实还累的爆肝生活。没错，笔者也是其中之一。（笑）







写作“海贼” 读作“四皇”

海贼无双 4

机种：NS/PC/PS4/XOne
厂商：BNEI
类型：动作
版本：中文版
发售日：2020 年 3 月 27 日
对应人数：本地 1~2 人、在线 2~4 人
售价：509 港币

“《海贼无双》系列”不知不觉已经推出到了第四作。作为一款由动漫改编的“无双”类游戏，这个系列也算是长寿了。从题材上来看，主打热血战斗情节的《海贼王》也非常适合用来改编成动作游戏，而《海贼无双 4》的实际素质也证明了这一点。

首先，作为一款“无双”类游戏，本作的战斗非常爽快。前作的垫步系统被取消，取而代之的是“强力冲刺”。这个攻防集于一体的新动作大大增加了战斗的速度感，可衔接于各种攻击之后的特性使得玩家可以利用这个动作打出很多爽快且赏心悦目的连段攻击。

“无双”类游戏易上手的特征依旧在本作中得到体现，配合新加入的场景破坏系统，游戏的爽快感得到了进一步的提升。如果光以“爽快度”来评价本作的话，那么《海贼无双 4》无疑是系列的一次巅峰。

其次，游戏简化了角色的成长系统。在心仪的角色解锁后，玩家可以很快将其等级和能力提升上去，并直接在接下来的关卡中使用。本作虽然保留了系列特色之一的“硬币”，但其彻底沦为角色升级所需的素材，而且获得方式非常简单。虽然将角色全部升满仍需要大量的时间，但和系列以往相比，玩家的工作量还是少了很多。而对于那些只钟情于特定角色的玩家来说就更轻松了。

然而可惜的是，本作虽然是一款优秀的“无双”类游戏，但从动漫改编的角度来看，它恰恰在“改编”上缺少了点火候。和前几作不同的，本作选择了如今连载剧情中后半部分的“新世界”为主要改编对象，在此之前的剧情基本被一笔带过。

顶上之战之前的剧情只选择砂之国对战鳄鱼（阿拉巴斯坦）和水都对战 CP9（司法岛）的剧情，而即便是新世界的剧情，最终在游戏中呈现给玩家的也只有“德雷斯罗萨”和“托特兰（万国）”。除了后者剧情相对更完整以外，前者的剧情实际上只截取了一部分精华内容。

当然，对于本来就对原作知根知底的粉丝来说了解剧情并不是什么大问题，但考虑到新世界篇章里还有其他精彩的故事，却无缘在游戏屏幕上看到，无疑会让系列粉丝感到有点可惜。

而由于连载进度的缘故，原本应该作为最大卖点的“和之国”反而成为了剧情中最鸡肋的部分——原作里的众多重要角色没有登场不说，漫画故事中背后的阴谋、悲剧、不同势力间的较量、环环相扣的情感纠缠，在游戏中都看不到，取而代之的是几个角色胡乱放在一起，然后“勇者（主角团）斗恶龙（盖德）”。

登场角色也由于剧本关系，表现受到了限制。加入的四皇作为原作里实力着墨并不算多的强者，在本作中的实力可谓是真正意义上的一骑当千，拥有远超主角团的战斗力。但在这种前提下，本作可操作角色的“范围”还是太小了点。前作一些人气角色由于剧情缘故没有登场，但文斯莫克四个孩子却同时作为可操作角色出场就颇有点“凑数”的嫌疑了。

话虽如此，本作的素质还是值得“无双”爱好者和原作粉丝买来体验一下。虽然流程、篇幅和角色数量是个硬伤，但它依旧是一款优秀的漫改和“无双”游戏，毕竟路飞大战盖德 + 大妈的梦幻画面谁不想实际操作玩玩看呢。

“四皇”度：★★★★★
点评人：三味线

●梦幻共演时刻

在原作里，由于剧情和设定的缘故，艾斯和萨波同为燃烧果实持有者，所以即便前者能够“死而复生”，两者同时使用果实能力也是件不太可能的事情（一种恶魔果实能力只能同时被一个人持有）。然而在游戏的挑战关卡中，两人却能同时在场并肩作战。能在屏幕上看到原作里不可能出现的场景，这也算是游戏的魅力之一了。



本该是双倍的快乐，为什么会这样呢？

生化危机 3 重制版

机种：PC/PS4/XOne
厂商：Capcom
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2020 年 4 月 3 日
对应人数：本地 1 人，在线 2～5 人
售价：468 港币（与《生化危机 抵抗》同捆）



在《生化危机 2 重制版》获得口碑和销量的双丰收后，继续重制 3 代可以说毫不出人意料。然而从公布之初的备受期待，到实际上市后的饱受质疑，《生化危机 3 重制版》+《生化危机 抵抗》这样的宣发和销售模式成为了口诛笔伐的焦点。抛开“同捆”不说，游戏的素质究竟如何，下面就来分别品评。

●《RE:3》：让人意犹未尽的重制

有《RE:2》的系统架构和已经制作好的场景作为基础，《RE:3》可以说起点就比其他作品高出不少。原版《生化 3》相较《生化 2》的革新在于进一步提升了动作性，重制版的核心思路也同样如此。无论吉儿的“完美回避”还是卡洛斯的“后手直拳”，都非常强调玩家的瞬间判断，且成功使出后还能启动子弹时间，整套系统让战斗的操作性和爽快感均大幅提升。游戏在资源方面也不像以往那么吝啬，充足的弹药、丰富的武器，配合油桶、电箱等场景道具，就是要让玩家战个痛快。与此同时，流程方面也大幅弱化了解谜成分，需要来回绕路的桥段减少，这也是本作令玩家觉得短的原因之一。通关后甚至可以直接购买开锁道具，无限火箭筒的入手条件也极其简单，导致很多玩家在拿到后就一路轰杀通关，并不愿意去体验高难度下配置变化和物资减少所带来的生存压力。

剧情方面，《RE:3》对《RE:2》的细节补完值得称赞，让玩家们在重返浣熊市警察局时既熟悉又不乏新鲜感，而且剧情演出与操作部分的过渡无比自然。虽然重制版对剧本和人物进行了不少改编，可能有部分老粉会难以接受，但卡洛斯、布拉德等人的重新塑造算是成功的，绝对令人印象深刻。游戏的核心问题还是在于本体的耐玩度——相较原版流程，《RE:3》简化了钟楼，删除了公园和相关 BOSS。虽然扩容后的医院设计得颇为出彩，但毕竟原版 3 代的流程就偏短，这样一个明显删减的重制很难达到老玩家的心理预期。尤其放弃经典的佣兵模式，而选择了“非对称在线对抗”玩法的《抵抗》，更是引起轩然大波。

●《抵抗》：“打牌+打丧尸”超值二合一

Capcom 将重复可玩要素和增加游戏时长的任务全部押宝在了《抵抗》上。经过前期的两轮测试，这款非对称在线对抗游戏在平衡性方面得到了改善，削弱了原本具有压倒性优势的操纵者一方，使得如今的两方阵营能够势均力敌地享受对战。在非对称型这一较难调控平衡性的对战模式下，本作的表现已经算很不错了。

使用幸存者的玩家能够在系列传统玩法的基础上，感受到与朋友协作通关的快乐。此外，针对快节奏对战的性质，游戏对幸存者所使用的道具进行了合理的简化，避免玩家手忙脚乱整理背包的问题——这一点体现出了制作组的用心。

而扮演操纵者的玩家则能体验颇具策略性的趣味玩法，其中的四名备选角色也确实地做到了差异化：比如亚妮擅长于召唤怪物，而亚历克斯的特长为设置陷阱。此外，每名操纵者还拥有各自的专属终极技能，使玩家可以实际操纵变异的威廉博士、X 先生等无比强大的生化武器追猎幸存者，不仅好玩，也更加增添了策略性。

游戏中还为每一位角色配备了各自专属的多种技能，以及根据阵营区分的各类强化道具，随着角色等级提升，能够对它们进行自由的搭配组合。这一做法不仅为本作植入了必要的成长要素，也使得玩家能藉此玩出各自的风格。

不过本作画面表现有失水准，人物、场景贴图显得“用料不足”。而且由于目前只有一种游戏模式，且可用角色、武器与地图数量均还有不小的提升空间，因此在耐玩度方面仍有欠缺。希望官方能通过后续更新，进一步完善和丰富游戏内容。

爽快度：★★★★☆
点评人：苍穹 + 长剑

●全成就/白金鬼门关时刻

本作的无限火箭筒入手条件极其简单，只需任意难度通关后，完成游戏的内置挑战——刷刷杀敌数、攒足点数即可购得。配合强大的攻击硬币 Buff，强如追迹者也扛不住一发。无论何种难度，在浣熊市撒野的各路 B.O.W. 都只能命丧吉儿姐姐的炮口下。唯独最终 BOSS 是个例外，恶梦 / 地狱难度下它的连续拍掌常常打得玩家甚至开不出菜单吃药，此战也成为所有人全成就 / 白金之路上的唯一鬼门关。





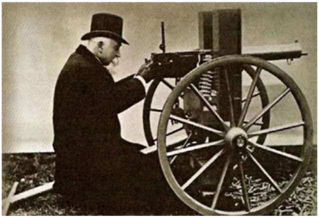
文：十大恶劣天气　编：J（实习编辑）　美编：咕噜

傻大笨粗 谁用谁二？

机枪在射击游戏中的尴尬地位因何而来



自马克沁发明的第一挺现代意义上的机枪诞生以来，这种自动武器便彻底地改变了战争。



▲ “war, has changed”。

论火力，它的出现让线列步兵战术彻底退出历史舞台，让草原民族纷纷变得能歌善舞。

论射程，重管和大口径赋予的优势使其在反器材枪出现之前，一直是射程最远的动能弹武器。即便是块头最小的班用机枪，依然具备两倍于同口径突击步枪的有效射程。

论精度，在二战加装光学瞄准镜的 M2“老干妈”射手，就敢用点射同敌人王牌狙击手打对攻，而且经常打到对方怀疑人生。

压制、掩护、封锁、狙击、火力侦察……别人能干的机枪能干，别人不能干的机枪也能干——除了便携性以外，机枪点亮了单兵武器科技树的各个分支。而在通用机枪和班用机枪大规模列装之后，就连前面提到的这个唯一的短板，也得到了一定程度的弥补。

在机枪出现后的一百多年里，虽说军事科技发生了翻天覆



▲《反恐精英》中的 M249。

地的变化，光是世界大战就打了两次，但这种“傻大笨粗”的家伙却始终占据着步兵战术的核心地位，是攻防过程中的定海神针。

然而在射击游戏的世界中，情况却是另一个样子了。

在《反恐精英》的“启蒙”下，机枪被普遍认为不堪大用：遭遇战中开镜速度比人慢半拍，连续命中三四枪也打不死一个人。连射状态时更是准心飘忽不定，难以控制，一梭子下去除了匪徒以外的人（质）全死了。

这种近距离打不过喷子，中距离怼不了突击步枪，远距离只能被狙击枪吊打的武器，它在《反恐精英》等 FPS 游戏里与生俱来的苦与悲，真是谁用谁知道。

缺失的敬畏感

显然，上述那些完全违背战场常识的现象，与其说是为了游戏性削弱机枪性能，不如说是那些游戏对“火力”二字缺失必要的敬畏。

战场上，最“生不如死”的体验莫过于遭遇火力压制。密不透风的火网、耳边连成一片的致命“嗖嗖”声、子弹命中掩体后飞散的碎石和腾起的烟雾，所有的感官都在命令着身体——“呆在原地，不要乱动”。这种打得对方根本不敢抬头的战术效果，正是机枪的看家本领，亦是火力压制的一大作用。

然而在大多数 FPS 的游戏机制下，玩家在这种情况下并不会感到恐惧：露头被命中，只要不是走霉运被爆头，最多扣点血。尤其是在“喘气回血”大法的加持下，这点血量根本就算不上是什么损失。

这种情况下，恰恰是勇敢地与机枪对枪，才能获得最大的收益，并且风险极低。以《绝地求生》为例，轻机枪很难在中远距离一枪打掉对手一半以上的血，由于夸张的后坐力和子弹散播，连续中弹的可能性几乎没有。所以就算是起身硬扛一发子弹，我们也能从容地使用自动步枪和狙击枪干掉对手。

那么在讲究真实的游戏中机枪的表现是怎么样的？



▲ 机枪永远是班组战术的核心成员。

“压制感”的营造

机枪的火力压制所造成的恐惧感，反倒是在以班组对抗为题材的策略游戏中更容易实现。在《班组战斗 越南》（Squad Battles Vietnam）中，一旦步兵小队被机枪压制（Pinned），就会陷入火力、防御力、移动力减半，且无法主动发起近战、无法以站姿前进等负面效果，作战单位几乎残废。



▲《班组战斗 越南》。

到了即时策略游戏，对压制效果的呈现就更精细了。在“《近距离作战》系列”中，低等级或士气低落的班组被机枪长期压制，可能会直接崩溃——玩家会看到大头兵们在战场上到处乱爬、无法指挥、直接投降甚至是变成疯子。

同理，《战争之人》里没有掩体的普通士兵根本无法还击，只能趴在地上“等待”火力的收割。《英雄连》里则有压制效果的直接体现——被压制的步兵小队头上会显示红色盾牌符号，此时若不及时撤回基地，就会留在原地充当活靶。

不难看出，策略游戏就是将机枪压制设置成为了一种产生混乱效果的“魔法攻击”，从而让步兵单位变得行动力低下，甚至完全失去控制，且易受伤害。在一些 FPS 中，这个设计思路也得到了继承。

在硬核线上射击游戏“《红色管弦乐队》系列”中，玩家的精神条会因遭受机枪扫射而迅速下降。此时屏幕画面由彩色变为灰白色，画面剧烈晃动，根本无法进行射击操作。

火力压制效果并非只是《红色管弦乐队》《班组战斗 越南》《叛乱》等核心向射击游戏的专利。在“《战地》系列”这种百万级的 3A 作品中，被火力压制的感官效果表现得更为细致：被压制得越狠（火力集中程度和武器射速越高），画面就越暗。同时被压制的玩家画面会剧烈震荡——被压制一方在掩体后闭着眼睛瑟瑟发抖的样子，大概便是如此。



▲《英雄连》的苏军重机枪阵地。

除了机枪，部分自动步枪和栓动式狙击步枪也会在游戏中表现出压制效果：突击步枪连续命中掩体所造成的效果跟机枪类似，也是屏幕四周发黑同时画面震荡，只是持续时间不长。栓动式狙击步枪的子弹在划过耳畔和头顶的时候，可以听到“啪－嗖”的可怕尖啸声，同时画面会一瞬变黑。

“《战地》系列”的得分机制也在鼓励拥有火力优势的一方对敌实施火力压制：只要对着敌人隐藏的位置倾泻弹药，无论命中与否都有分数入账。此时对方如果被队友击杀，玩家还会有额外的协助得分。



▲被压制就是这种感觉。



▲ 由于压制系统的存在，“《战地》系列”支援兵的存在感向来强烈。



▲《胜利之日》为我们首次正确呈现了机枪的“打开方式”。

当然，在《战地 4》里，压制效果最为明显的还是爆炸物——大到巡航导弹轰炸产生的气浪压制，小到 XM25 空爆弹和霰弹枪的 12G 破片弹的连续压制。这些压制效果比起自动武器更为可怕，能够产生一系列模拟人物头昏眼花的弹震效果。

游戏设计师深知屏幕中横飞的子弹不可能给玩家带来真正的恐惧心理，只能通过模拟极端心理压力下感官所产生的负面影响，才能让玩家不得不采取更为“真实合理的”操作。设计师通过对视听效果、动作和操控进行一系列干扰来影响玩家的判断和执行，从而降低“高调行为”在怒吼的机枪面前出现的可能性。

相较于上述通过强加主观效果使得玩家在火力压制下“低头”的设计，还有一种不需要添加任何特效，就能让玩家对压制火力产生敬畏之情的做法——那就是正确发挥机枪的作用。

在《反恐精英》初版中如鸡肋般的机枪，在《胜利之日》（Day Of Defeat）里则是因新设计的加入而焕然一新：

通用机枪都可以通过支起两脚架来充当固定火力点。在这种教科书式的使用环境下，连射时的后坐力几乎不存在。无论是精确射击还是封锁，都可以将弹幕精确地散布到掩体周围。加之游戏内的冲刺动作被体力限制，狙击手开镜后会有短暂黑屏且缓慢移动，没人再敢像过去在《反恐精英》里那样，靠一系列鬼畜的跳跃动作来同机枪手对枪。



▲最新款《现代战争》中的机枪，对速度的影响更多体现在开镜时间，对移动的影响并不大。

这些变化，使得过去根本无人问津的机枪开始发威，MG42 一架就封一条路的威慑力自然也就成为可能。

非不能也，而不为也？

从上面的几个案例不难看出，无论是核心向或是大众向，在 FPS 中通过特效来表现机枪的火力压制并不是一件难事。当然，机枪在大多数强调娱乐性和竞技性的 FPS 多人对战中的“鸡肋”表现，也不能单纯归结于设计师的偷懒或者是缺乏常识。

此类 FPS 就是要突出一个“爽”字，具体来说就是快节奏的对战体验，将每一局对战时间控制在数分钟以内。在这种要求下，加上地图面积偏小，战斗以 CQB 与遭遇战为主，因此不同武器的性能差异不可能像主打真实感的 FPS 那样明显。即便是机枪赖以生存的火力持续性的优势，在这种 1-2 秒决胜负的玩法下也完全体现不出来。地图的特性不但限制了机枪特点的表现，而且将其劣势无限放大。

所以在这些游戏中，班用机枪仅仅只是作为一种“大号冲锋枪”。它的功能不是打开两脚架来输出火力，而是直接拿去冲锋陷阵。

即便如此，这种火力明显超过突击步枪，且可以通过改装来抵消速度和精度劣势的武器，依然会打破游戏的平衡性。为了限制它的使用，就只能在杀伤力上做文章了。这一“平衡”，它的 DPS（每秒输出伤害）比不过冲锋枪，DPH（每击输出伤害）明显低于同一枪族，且子弹口径与自动步枪完全一致的突击步枪，所以机枪最后沦为一个自带超大号弹匣的“四不像”——看起来高大威猛，实际上在任何场合下都难堪大用。

所以在“《COD》系列”里，包括已经可以实现架枪功能的《现代战争》中，机枪只有在一些特殊的规则和场景下——比如安包和热区模式下用于堵路的时候，才能体现价值。

文章的最后，我们不难得出这样的结论：不是传统 FPS 无法正确表现机枪的作用，而是大部分 FPS 游戏的侧重点不在于表现机枪。后者的交战规则更类似于城市反恐作战。你或许看过拿着手枪的 SWAT、拿着喷子的 FBI HRT 队员、拿着 MP5 的飞虎队、拿着 HK416 的 G9。然而当队伍中出现一个机枪哥时，天平注定会向一边倾倒。

其实，能正确体现机枪作用的设计并不是《武装突袭》《闪点行动》《真实计划》等硬核游戏的专利。在“《战地》系列”、《幽灵行动 荒野》这些“伪军迷”游戏中，因交战距离拉长，不再强调高节奏对抗，各种武器设计便很自然地表现出各自的火力特性，机枪在整个火力体系中的核心地位自然也就得以确立。

所以，我们不必为机枪在大量 FPS 中的鸡肋地位鸣不平，这不是设计师的错，而是我们选错了游戏。实在不知道玩哪一款，《抢滩登陆战》也行呀！

秘密花园
星球大战 绝地 陨落的武士团

《星球大战 绝地 陨落的武士团》由大名鼎鼎的“《泰坦天降》系列”开发商 Respawn 所打造，制作组以“动作冒险类游戏萌新”的身份，大胆地在这款诞生于重磅 IP 之下的作品中进行尝试，结果成功塑造出一部即便在整个“《星战》系列改编游戏”的大类别下也能被称为翘楚之一的佳作。

在给出这一综合评价的种种因素中，本作的美术设计就占有重要地位。从下面的概念艺术图中，我们可以从一些独特的视角，纵览游戏中那一颗颗风景各异的星球之美。

文：长剑　美编：雷普利



▲远处的宏伟宇宙战舰与近处的强制劳工相互映衬，充分表现出帝国的强大是在掠夺与压迫的基础之上所建立起来的。

艺术家：Bruno Werneck

来自美国洛杉矶的概念图、插画画师，原籍巴西，就职于 Respawn 工作室。除了绘图之外，他也参与到了本作的叙事、世界观等方面的设计工作中。



▲帝国军指挥官正气势汹汹地盘问面露惧色的摊贩，远处的一位居民正在风暴兵的监督下，迫不得已地毁坏家乡的传统建筑。



◀帝国政府的各种宣传海报，颇有二战时期的美术风格。



▲看到此图便让人回忆起游戏的开场动画：镜头跟随飞行机器人，从高空俯瞰规模庞大的帝国军基地，最后来到主人公凯尔的身边。



◀夜晚时分的波戈诺星，昏暗中只有来自停机坪和指示灯的光线。

艺术家：Liam MacDonald

来自美国帕萨迪纳，Respawn 工作室高级概念图画师。

▶位于波戈诺星的“隐士寒舍”，也就是贯穿本作始终的关键角色科多瓦曾经的驻地。如今这里已被虫子占领，他的话语也只能通过全息投影录像传达给凯尔。





▲裸露的动物化石诉说着这颗星球曾经走过的岁月。



▲凯尔被掳到“地底监狱”后，一路过关斩将，最终来到了由强盗精心设计的竞技场。他放出各种各样的生物和机器人袭击凯尔，用命悬一线的战斗来愉悦观众。

艺术家：George Rushing

来自美国洛杉矶，Respawn工作室高级概念图画师。



▶位于达索米尔星的神殿，高耸的立柱、简约的建筑风格以及从中渗透的红光，为此地抹上了浓浓的宗教色彩。



▲与堕落的绝地武士泰伦·马立科斯大战的圆形平台，双手均持有光剑的他战斗力惊人（果然“双刀佬”都比较厉害？），不过最终也没能敌过凯尔与梅林“男女搭配”所产生的强大力量。



▲神秘的文字与图案，可由此窥见教会原本的森严秩序。

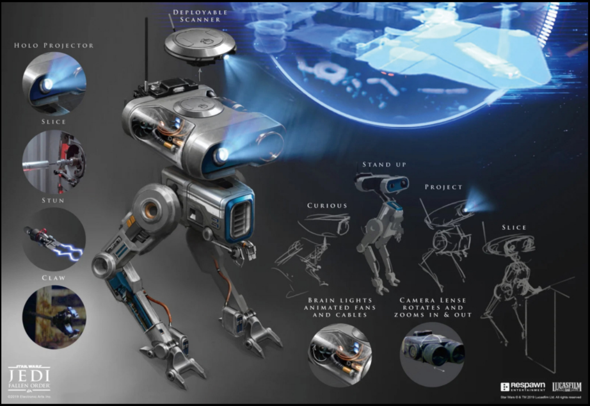


▲颇有“主人公迈向结局”风采的构图（然而并不是），凯尔周围的人形石像衬托着他坚毅的步伐。

艺术家：Jordan Lamarre-Wan　来自美国洛杉矶，本作的首席概念艺术图画师。



▲二师妹的早期设定图，从千差万别的风格中可以看出，这一角色的最终敲定也是挺不容易的：有妖艳的“魅惑风”，有邪恶的“魔女风”，还有以骷髅面具作为头盔装饰的“野性风”……你喜欢哪种？



◀BD-1是游戏中陪伴凯尔时间最长的伙伴，不仅搭载了众多帮助凯尔战斗与解谜的功能，还具备优秀的“卖萌”能力。此图较为全面地展现了BD-1的功能以及不同状态下的肢体表现。

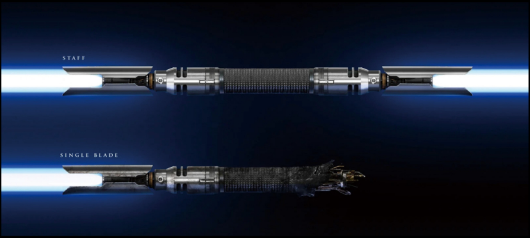


▲极具霸气与神秘感的“二师妹”，一身黑色装束尽显她干练的气质，只有头盔的眼部和双刃光剑（果然 BOSS 级别的人都是用双刃光剑的？）露出危险无比的颜色。



▲凯尔的设定造型，在游戏中也被完整地还原。这样看起来大家或许会觉得有些陌生，这主要是因为大多数时间凯尔都披着斗篷，把他的好身材都遮挡住了，令人感到可惜（笑）。





▲凯尔在冒险的过程中会通过“开箱”解锁各种各样的服装和斗篷，可惜大都只是改变配色，没有其他的款式，不然“时尚达人”的称号对于凯尔来说完全是可以信手拈来的。

◀流程中的不同阶段下，凯尔所使用的光剑造型。

艺术家：Amy Fry

来自美国查茨沃思，Respawn 工作室的概念艺术图画师，有关于画廊、时装设计等相对传统的艺术形式的知识背景，并努力将其转化至电子游戏美术设计工作中，已从业超过四年。





▲科多瓦的早期设定图，可能是为了凸显大师高瞻远瞩的智慧，所以对其脑袋进行了“拉伸处理”（笑）。

◀绝地武士科多瓦在游戏中的造型，他也是 BD-1 原本的主人。为了将关乎武士团生死存亡的关键信息传递出去，科多瓦将自己录下的影像存进 BD-1 的磁盘内并进行了加密处理，留待肩负重任的 BD-1 找到值得托付之人时，与之一同逐步解开。

▼位于波戈诺星的可爱小生物“波戈林”的早期设定图，流程中可以在满足条件后，“招募”一只受伤的波戈林作为船员。另外我这里说的“可爱”针对的是游戏中的版本，至于图中的这个造型嘛……我应该是不会让长成这样的生物上船的。



秘密花园
暗黑血统 创世纪

“《暗黑血统》系列”虽然一直处于高不成低不就的地位，虽然游戏显得并不那么精致，玩法也较为普通，但一作换一个玩法类型的“大胆创新”，以及游戏营造出的现代科技与宗教魔幻结合而成的末世氛围，配合上色彩鲜艳的美术设计，还是在玩家们心中留下了深刻的印象。这一点离不开 Airship Syndicate 这家美术工作室的倾力创作。

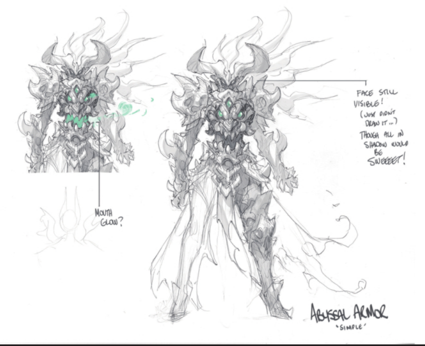


文：六等星　美编：雷普利

艺术家：Joe Madureira

Joe Madureira 是这家工作室的创意总监，16 岁时便以实习生的身份加入过漫威的大家庭，熟知日系技巧的他将其与美式漫画融合，保留丰富细节的同时，不乏夸张却不失真的视觉张力。在《暗黑血统 创世纪》中，彩色作品虽然只有主视觉图，但许多场景物体的创意设计都交由他负责，在黑白稿件中能清晰地感受他精湛的画技。

▲祸乱与战争踩踏在尸骸上的主视角图，两名主角刻画细致，充分的展现出他们各自的特点，而脚下只有阴影的恶魔以及远处的天使，简单概括了本作中三方势力之间的关系。注：上色为画师 Grace Liu。



▶角色设计黑白稿中不难看出 Joe Madureira 的技法深受日式人物设计的影响。



▲除此之外 Grace Liu 还负责《暗黑血统 创世纪》大部分敌人设计的概念图。数十种敌人之间风格统一，因此即便游戏显得粗糙，构造出的世界观却令人信服，没有一丝违和的美术设计。

艺术家：Grace Liu

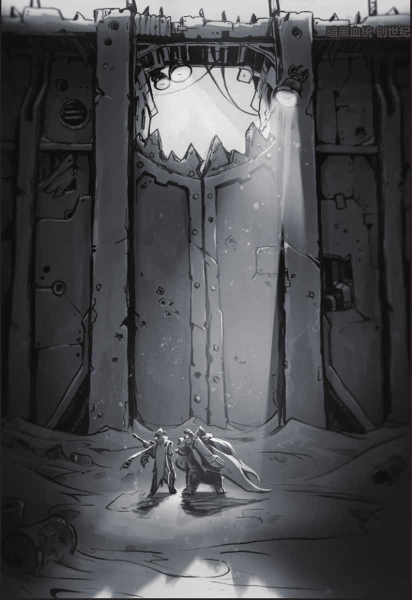
Grace Liu 则是这家工作室的首席画师，主要负责封面、海报等高品质宣传图的绘制。除了“《暗黑血统》系列”以外，她还参与过《炉石传说》卡面、《英雄联盟》地图纹理等一线热门游戏的美术绘制中。



▲《暗黑血统 创世纪》的封面图，即便人物细节十分复杂，仍然将枪火光源的材质反射展现的淋漓尽致。尤其是战争肩部的铠甲与祸乱枪中飞出的弹壳，简洁鲜明、光暗得当。注：线稿为画师 Joe Madureira。

艺术家：Jesse Carpenter

Jesse Carpenter 擅长场景的描绘，从最初的概念黑白稿到 3D 建模设计，大到场景基调氛围的营造，小到石块的纹理雕琢，无不精通。除了《暗黑血统 创世纪》外，Jesse Carpenter 也负责过《英雄联盟》地图的纹理、建模工作。



▶《暗黑血统 创世纪》早期概念图，毕竟是概念作品，所以这些场景并未在游戏中出现。

▼游戏中的实际场景，在极远的固定视角中展现出丰富的元素，仅地面的地砖都展现出裂开、翻起、龟裂等状态，通过光暗来给予玩家行动路线的暗示。



百鬼夜行绘卷·续

——《仁王 2》妖怪出典解说

文：水无月　美编：NINA



《仁王 2》发售一月有余，各位喜爱前作的玩家想必都第一时间通关了吧。和 1 代相比，2 代又追加了不少多姿多彩的日本妖怪，而本期《游戏人》，我们也再次为大家带来了《仁王 2》中诸多 BOSS 妖怪的出典解说，希望大家喜欢。

牛头鬼 & 马头鬼



牛头鬼 & 马头鬼是《仁王 2》第一关“樱祸村”中登场的 BOSS，在之后的流程里也会多次登场，在中国古代他们更多地被称为“牛头马面”，其身份为佛教中地狱的狱卒，也就是鬼差。在道教传说中牛头马面被认为是阴界神明（如东岳大帝、阎罗王、城隍爷、地藏王菩萨等）的部下。



▲ 2019 年东京艺术大学校祭上展出的牛头马面雕像。

牛头马面的职责是在人的阳寿终结之时，将其带至阴曹地府接受阎魔大王的审判。另一说中牛头马面这两人还负责守护凡间通往地狱的通路——奈何桥，若是生前犯罪的鬼魂通过，牛头鬼和马头鬼就会将之推落桥下，让桥下的毒蛇与怪物吞噬。这一传说有些类似于古埃及神话中的狗头人身的神兽阿努比斯，阿努比斯也会将生前行为不正义的死者灵魂，喂给怪物阿米特。

牛头鬼差的名字在梵语里为 Go ī r a，这一名字起源于佛教《五苦章句经》，在中文中又名为阿傍。《五苦章句经》中记载“鬼将名阿傍，牛头人手，两足牛蹄，力壮排山，持钢铁叉。”此外在《铁城泥犁经》指出阿傍为牛头人身的差役，作为狱卒向阎罗王天子禀告罪人生前罪行。“我见天下人不孝父母。不事沙门道人、不敬长老、不畏县官禁戒、不畏今世后世者，不惊不恐。如是曹，人死即入泥犁，与阎罗王相见，即去善归恶。泥犁卒名曰旁。旁即将人前至阎罗王所。泥犁旁言：此人于世间为人时不孝父母。不事沙门道人。不敬长老不布施。不畏今世后世。不畏县官。”此外在佛教中，阎魔天的外形即是牛头人身，所以牛头鬼差的由来也有这方面的原因。



而马面鬼差的名字在梵语里为 A va ī r a，同样起源于佛教《楞严经》，记载道“牛头狱卒、马头罗刹，手持枪矛，驱入城内，向无间狱。”关于其马头造型有一种说法是“马面”来自于佛教密宗中马头明王的化身，马头明王在佛教里本为观世音或阿弥陀佛的化身，是佛教的护法神之一，而本身亦主掌畜生道的渡化，所以“马面”这一形象的源由应该是佛教传入中国后，马头明王和马面罗刹这两大形象结合演化而来。牛头马面的形象在中国明清时代诸多通俗小说中都有记载，而在日本和地狱相关的传说，以及诸如《六道轮回图》《六道道》《十王图》《地狱草纸》等相关内容绘画中也时常有出现。



▲香草社的和风 ACT 游戏《胧村正》中有牛头马面的出场。



烟烟罗



烟烟罗是游戏中主线剧情第二关“烟炎之怪”BOSS，也被称为烟罗烟罗，是日本古代民间传说中的一种和烟雾相关的妖怪，在江户时代的浮世绘画家鸟山石燕绘制的妖怪绘画集《今昔百鬼拾遗》中，将烟烟罗描绘为一只在烟雾中露出可怖面庞的妖怪，而解说文则写道“寂静的房屋中升起一道烟雾，随后化作妖异之物，其飘逸的身形如同薄布一般，由此赋予其烟烟罗之名。”在日语中“罗”指代一类轻薄的丝织品，由于这种烟雾妖怪扭曲或拉伸时的外形与“罗”非常相似，也由此得到了“烟烟罗”这个名字，此外在日本南北朝时期的作家吉田兼好所著的随笔《徒然草》第 19 段里也对烟烟罗的出现有所记载。



►鸟山石燕绘制的《今昔百鬼拾遗》中的烟烟罗形象。

从名字读音来看，“烟罗”与“阎罗”非常相似，而烟烟罗的出场也往往会伴随着大火，想必也是来自于“阎罗”=“地狱”，而一提到地狱就是熊熊业火这一印象。对于烟烟罗同时也有着只有静下心来，能够沉得住气的人才能发现化作烟雾的妖怪。在日本民间的诸多妖怪之中，和烟雾相关的妖怪仅有烟烟罗一例，而除了《徒然草》之外关于烟烟罗的相关记载并不是太多，作家村上健司便在《妖怪事典》中对此提出了疑问，他甚至认为烟烟罗是鸟山石燕在《今昔百鬼拾遗》中原创的妖怪。不过即便如此，也可以由烟烟罗的形象感受到前人的创造力和想象力。



夜刀神



夜刀神是游戏主线第三关“蝮蛇神域”中登场的 BOSS，在日本神话中是一种非常著名的妖怪，是常陆国（即现在的茨城县）当地的本土神灵信仰。在《常陆国风土记》中记载道，在常陆国行方郡周边的原野中栖息着无数头上长着角的蛇神，其名为夜刀神。相传看到过夜刀神的人，他本人甚至包括其家族都会遭受灭顶之灾。在继体天皇时代，有一个叫箭括氏麻多智的人在行方郡西面的芦苇原中开垦荒地时，无数夜刀神成群结队地前来捣乱，被频频骚扰的麻多智不由大怒，披上盔甲、拿起刀枪和夜刀神交战，将前来骚扰的夜刀神诛杀了数只后，又将剩余的夜刀神赶进了山中。为了彻底杜绝夜刀神的侵害，麻多智在进山的山口处立下木桩，将人类之地（农田）和众神之地（深山）彻底划清界限，自己扮作祭神的祭司并建造了神社。日后他的子孙们世世代代在此供祭，以此来消除夜刀神作祟。



后来到了孝德天皇的时代，壬生连麿在行方郡建立常陆国，为了发展农业而开始在夜刀神栖息的谷地修建堤坝。而此时夜刀神又再次在堤坝附近的椎树上聚集起来，骚扰工事，无论壬生连麿派人如何驱赶也不离开。于是壬生连麿大声对周边下达命令“为了民政而修建堤坝，是在本地开辟王化的第一步，凡不服从王化者，即使是本土神灵也无需忌惮，统统斩尽杀绝即可！”听到壬生连麿的号令后，众蛇神都惊慌逃窜、隐蔽起来。而夜刀神聚集起来的椎树旁也开始有大量泉水涌出，由此被称为“椎井池”。而这一传说也体现出了大和族的王化开始全面控制日本本土，而原始的土著信仰开始衰退这一历史现象。



▲文学作品《常陆国风土记》封面上的夜刀神。



■“《真·女神转生》系列”中金子一马绘制的夜刀神。

镰鼬



登场于主线剧情第五关“妖怪一夜城”的 BOSS 镰鼬是日本民间传说中的代表性妖怪之一，会借助地面上卷起的尘旋风袭击人类，如果人走在路上发现附近刮起一阵旋风，在风停之后会发觉手脚上都是被利刃切割过的伤痕。那么这就是他遭遇到了镰鼬的标志。镰鼬在日语中的读音“かまいたち（Kamaitachi）”即是镰刀（Kama）+ 鼬鼠（Itachi）两者的组合，此外，江户时代的一些典籍中会提到中国古代的凶兽之一“穷奇”，其汉字在日语中以训读注音的话同样也是 Kamaitachi 的读音，同时穷奇本身也是一种借助风力的妖怪，这两者在中日两国的传说中或许也有着形象演变与共通的地方。



拥有如同镰刀般锐利的爪子是镰鼬的特征，它爪子攻击路人之后，被害者的皮肤虽然会被划开很长的伤口，但是奇怪的是既不会流血，也不会觉得疼痛。由于镰鼬的行动速度极快，因此它的形象尚无定论，在江户时代的浮世绘画家鸟山石燕所绘制的《画图百鬼夜行》中，将镰鼠描绘成了一头有着锐利尖爪的鼬狼型的妖怪，这也成为《仁王 2》以及其他许多和风奇幻游戏中镰鼬形象的来源，虽然在《仁王 2》中，镰鼬的外形以及攻击方式都更容易让人想起“《怪物猎人》系列”中的迅龙。



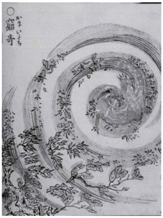
▶龙斋闲人正澄绘制的《狂歌百物语》（1853 年）中的镰鼬。

镰鼬的传说和“尘旋风”（地面附近的空气形成螺旋状的上升气流，常常会被误认为龙卷风，不过这两者的形成原理有本质不同）这一自然现象有着紧密联系，虽然出现的可能性非常之低，但在现实生活中确实有理论表明空气流动产生的旋风会因为局部负压导致人的皮肤发生撕裂，在日本这一现象的出现最终形成了“会使人受伤的旋风”相关的传说，日本的中部以及近畿地方，尤其是冬季较长有积雪覆盖的地区，都有着广泛的传承，甚至许多地方也有将尘旋风直接称呼为“镰鼬”的习俗，这或许就是镰鼬传说的起源吧。



▲拥有利爪的鼬鼠是镰鼬的常见形象。

不同地方的镰鼬传说也有着不同的版本，在东北地区流传着一旦被镰鼬割伤，用黑灰涂抹在伤口上就可以治好伤口的民俗。而在和歌山县一代则传说若是在行走时不慎摔倒，而伤口却呈现被利刃切割的状态却没有出血，那么这同样是镰鼬所为。在信越地区（现山梨县）将镰鼬视为恶神，若外出时踩到了一种名为“历”的妖怪，那么此人之后则会遭遇镰鼬而导致厄运；越后地区（现富山县）镰鼬被公认为本土七大不可思议现象之一，江户时代当地的奇谈集《北越奇談》将其视为鬼神之刃；而飞騨地区的丹生川流域则将镰鼬视作神灵，当地传说中镰鼬是由三只妖怪组成，为首的妖怪使人摔倒，第二个妖怪用刀划开人的皮肤，第三个妖怪立刻在伤口上敷药。因此被镰鼬切割过的伤口既不会痛也不会出血。关于这种三个妖怪的构成，随着地区不同，这三只妖怪的关系也有兄弟、父母与孩子等等的说法。此外在爱知县当地，也有把镰鼬与饭纲视作同一的传承，由于饭纲会为了生存吸人血为生，因而被镰鼬割伤的地方没有流血，正是因为它将鲜血都已吸走的缘故。在江户时代，尾张藩士三好想山的随笔《想山著闻奇集》里，镰鼬造成的伤口最初虽然不会出血，但是一段时间后就会产生剧痛和大出血，伤口处甚至可以看见骨头，甚至会导致生命危险。在三好的记载中，镰鼬身长大约 1 尺（约 30 厘米），经常生活在水边，因此渡河或者在水池边玩耍的人要尤其当心镰鼬。



▶鸟山石燕绘制的《画图百鬼夜行》中也将 Kamaitachi 写作穷奇。

祟枭



崇枭是一种外形酷似猫头鹰的妖怪，它的诞生和夭折的婴儿有着密切关联，因为在古代日本对于刚刚出世的婴儿，一般不视其为完整的“人”，因此出生后夭折的婴儿往往就在家附近随便埋葬而不会为其挖掘专门的坟墓，而这些夭折婴儿的灵魂若是具有灵性未被祟念污染，则化作名为“座敷童子”的妖怪，若是被祟念所污染的婴儿灵魂则化作祟枭。在日语中，祟枭被写为“たたりもっけ”，熟悉日语的人应该知道たたり即为作祟或是诅咒之意，而もっけ除了猫头鹰之外还有其他解释，民俗学者内田邦彦认为たたりもっけ的汉字可以写成“祟り蛙”，而“蛙”就有着“婴儿”的意思。



祟枭的传说在日本青森县一带的民俗文化中非常流行。在北津轻郡嘉濑村（现青森县五所川原市），有着死去婴儿的灵魂会寄宿在猫头鹰的身上，由此诞生了祟枭这一妖怪的说法，当地认为猫头鹰发出的“嚯～嚯～”声就是死去婴儿的哭声，因此有婴儿不幸夭折的家庭，都会非常小心地照料和看护在家附近发现的猫头鹰。但是对于那些因为堕胎而亡，或是出身后因为某些原因被父母长辈抛弃而亡的婴儿，在化为祟枭后会毫不留情地对生家进行报复。有过堕胎或是弃婴经历的家庭会因为死去婴儿灵魂的作祟而发生种种灾厄，包括主人因为意外暴亡，家中发生火灾或是持续发出奇怪的声音，家人也频发怪病，甚至其他后代也会被作祟祸及，遭受种种不幸。而在邻近青森县的岩手县，也有传说贫穷人家没有给刚出生就夭折的婴儿举行葬礼，只是随便将其埋葬在了河岸边，而在这之后河岸边就会不时出现鬼影，过河的人在通过埋葬婴儿的地点时也会产生种种奇怪的感觉，这一切便都是祟枭所为。



牛鬼



在主线“渗透的覆水”这关中登场的 BOSS 牛鬼，应该是《仁王 2》玩家们第一次遭遇到的巨大妖怪，其巨大身躯带来的十足魄力想必会震撼到不少玩家。虽然名字仅差一字，但是牛鬼和牛头鬼是外形、传承都完全不同的两种妖怪。在江户时代的妖怪绘卷（如鸟山石燕的《画图百鬼夜行》）中，牛鬼通常是一种头部为牛头，但身体却是类似蜘蛛或者螃蟹等多足生物的巨大妖怪（也有身体为牛而头部为恶鬼的说法），因其外形还有一个名字为“土蜘蛛”，当然在一部分传说中牛鬼和土蜘蛛又是不同的妖怪和形象。



牛鬼的传承主要来自于日本西部的沿海地区，尽管各地传说多少有不同，但是其性格凶恶残忍，会口吐毒液，喜欢在海边漫步袭击并吞食路人则是其共通的特征，因此在绝大多数地区牛鬼都是邪恶、灾厄的象征。由于牛鬼善于用毒，会经常从口中喷射出毒液来对猎物发动攻击，再加上其栖息于水中，一般人难以发现，一旦惹怒了牛鬼，它便会不断地吐放毒液以此来污染一方水土，而靠此水源生存的村民们则均会因中其毒而身亡，这是曾在高知县相当盛行的民俗传说。



▶鸟山石燕绘制的《画图百鬼夜行》中的牛鬼。

除了海岸之外，牛鬼在山地、森林中的河流、沼泽、湖泊等有水的地方也都会出现，在近畿和四国地区，会将有牛鬼出没的水域称呼为“牛鬼渊”“牛鬼泷”等，不少以牛鬼命名的地名甚至流传到现代。另外虽然牛鬼的传说普遍流传于西日本地区，但是东京附近同样在不少古籍中有着和牛鬼类似的妖怪的记载，例如镰仓时代的《吾妻镜》就有诸多巨牛外形妖怪的记载，而在《枕草子》《太平记》里也有记载道源赖光和拥有巨牛角的恶鬼战斗的描述。



▲佐脇嵩之绘制的《百怪图卷》中的牛股鬼。

在山阴地区到北九州沿岸的传说中，牛鬼时常会和濡女和磯女等妖怪一同出现，濡女和磯女会怀抱着婴儿向路人呼救，而路人一旦接过婴儿身体就会无法动弹，随后被伺机等待的牛鬼吞噬。而在当地传说里牛鬼自身同样也会化作女性欺骗路人，不过即使外形改变，当牛鬼来到水边时，水中倒映出的依然是牛鬼原本的形态，所以路人可以用这种方法来辨别妖怪。在作家水木茂所著《水木茂的妖怪百物语》中也写道石见地区（现岛根县）曾有一位钓鱼人在海边钓鱼时，一位怀抱婴儿的女子希望他帮忙抱一下婴儿，而当钓鱼人接过婴儿时发现女子消失，婴儿一瞬间变为一块巨石，而牛鬼则从海中一跃而起向他扑来，无奈之下钓鱼人只能抽出了家族代代传承的铭刀刺伤了牛鬼，才能得以逃脱生天。而山口县光市有一处岛屿名为牛岛，也是源自于岛上有牛鬼出没的缘故。



▲鸟取县境港市设置的牛鬼铜像。

不过牛鬼尽管在传说中以凶恶形象为主，但是在一部分地区它也被当做是祛除灾厄的神灵化身，在爱媛县的南予地方，尤其是宇和岛市周边地区，当地在祭典时都会把游行的山车称呼为“牛鬼”，其造型也装饰得和传统牛鬼形象差不多，每年 7 月 22 日～ 24 日当地会举行和灵大祭，不仅是宇和岛市内，附近的村镇等都会以牛鬼为对象进行祭祀，当地还有着“小孩子被牛鬼咬了头的话会变得聪明”的说法。



▲“《真·女神转生》系列”中金子一马绘制的牛鬼。

火车



火车是登场于主线剧情第十一关本能寺烈焰中的 BOSS，在民间传说中这是一种负责将罪孽深重之人的灵魂送到地狱的妖怪。有一种说法，火车的职责是在罪人死亡之后，在葬礼运送尸体的过程中刮起大风雨，接着趁乱打开棺盖再将死者尸体夺走。

作家高田卫编撰的《奇异杂谈集》中记载道，在越后国（现富山县）上田举行的葬礼上，火车袭击了参加葬礼的众人并夺走了盛放遗骸的棺木，而在火车出现之际，天上下起了激烈的雷雨，插画中的火车如同雷神一般，穿着虎皮裙并手持着能够制造响雷的太鼓。



▶鸟山石燕《画图百鬼夜行》中的火车。

作家神谷养勇编撰的《新著闻集》第十篇“奇怪篇”里写道，武士松平五左卫门在参加堂弟的葬礼时，天空突然雷声大作，随后从覆盖天空的黑云中出现了火车，火车有着如同巨熊一般的雄壮手臂，企图将五左卫门堂弟的尸体夺走，五左卫门拿起配刀一刀砍下火车的手臂，发现这只手臂长着可怕的利爪，还被如同银针一般的浓毛所覆盖。

不过在日本民间传说中，将亡者的尸体从葬礼或是墓地夺走的妖怪并没有特定地区的传承，而是在全国各地都有不同的版本，其中大部分地区都认为从事这一行为的妖怪与猫有关，因为在古代日本，猫从来就被认为是一种具有魔性的生物。“不能让猫靠近死人的尸体”“若是让猫跑到棺材上的话，棺材中的亡灵便会不得安宁”等民俗传说流传于各地，甚至有说法认为著名的猫系妖怪“猫又”便是火车的正体，日本古代著名的和猫有关的寓言集《猫檀家》中就有对于火车的记载，而播磨国（现兵库县）的山崎町（现穴粟市）也有着关于火车的正体是猫妖“火车婆”的传说。在铃木牧之所著《北越雪谱》中记载，在天正年间，越后国鱼沼郡的一场葬礼上，突然从空中飞来无数火球将葬礼中的棺木破坏，而火焰中出现一只尾巴分叉的猫妖企图夺走尸体，此时主持葬礼的北高和尚使用咒文和如意将猫妖击退，而后来北高和尚的袈裟也被称为“火车落袈裟”而被后人当做贵重的宝物存放了起来。



古代故事集《宇治拾遗物语》中也有记载，地狱的恶鬼驱赶着熊熊燃烧的火车，带着罪人的遗骸和灵魂前往地狱，而猫和死者相关的传说，与载有罪人遗骸的火车的形象相结合，就变成了传承至今的火车形象。相信这些传说也是《仁王 2》中火车的上半身为性感的猫女这一造型的由来吧。另外在日本俗语中，形容一个人经济窘迫时可以用“火之车”这个形容词，而“火之车”的由来也是火车对于死者的折磨。另外播磨国一代对于性格恶劣的老婆婆也有着“火车婆”的嘲弄性质的称号。



▲佐脇嵩之《百怪图卷》中的火车。

两面宿儺



登场于主线剧情十二关“天王山的落日”中的 BOSS。出处为上古、仁德天皇时代在飞騨国（现岐阜县北部飞騨市）现身的如同鬼神一般的异形之人，频频侵袭百姓，为害一方，最终被天皇派出的武振熊命所诛杀，而武振熊命之后在飞騨当地建立寺院、讨伐妖怪，得到民众支持。在《日本书纪》中对此记载如下：

“《日本书纪》卷第十一：六十五年、飞騨国有一人、曰宿傩。其为人、一体有两面、面各相背、顶合无项、各有手足、其有膝而无膕踵。力多以轻捷、左右佩剑、四手并用弓矢。是以、不随皇命、掠略人民为乐。于是、遣和珥臣祖难波根子武振熊而诛之。”



从《日本书纪》的文字记载来看，两面宿儺的形象非常奇特，有四手、四足，头部前后也各有一张脸，仿佛是将两个不同的人合并为一体。全身穿着铠甲，手持着锡杖、八角桧杖、长枪等武器，这一造型相传受到了中国上古传说中战神蚩尤的影响。而名字中“宿儺”一词一般被认为日语中的“宿祢”（武人称号之一）的敬称，可以考证其原型或许是飞騨国当地的著名土著武者吧。

《仁王 2》中将两面宿儺的形象描绘成一赤鬼一青鬼



▲两面宿儺的雕像。

前后合体，一手持斧一手持弓，也算是相当还原古籍中的描述了。综合来看，这一造型很可能是因为两面宿傩是飞騨国当地的土著信仰神灵，在大和族统一日本时，对于不服从王化的土著势力和信仰，给予的贬低或蔑视性质的描述，两面宿傩的某些形象也体现了飞騨国当地土著山民的特征。而武振熊命诛杀两面宿傩的传说，也体现了公元五世纪时代大和王权征服飞騨国土地的经历。

大太法师



在主线剧情十五关“冲天之魔”登场的 BOSS 大太法师是日本各地民间传说（特别是关东地方和中部地方）中的巨人，曾经参与创造天地万物，尤其是以高山和湖泊最多。虽然在各地的传说中有着不同的形象和故事，不过其相关传说的由来基本都是以古代对于创建日本国的神话而产生的巨人信仰为基础而产生的，《出云国风土记》中认为他是神灵之一，书中提及的的“关东水臣津野命”即是指代大太法师。此外，也有人说他是踏鞴制铁的锻冶神，别名有大太郎法师、踏鞴法师等。其名字中“大太”即为巨人，而“法师”，乃是与一寸法师相对立的人物而得名，各地对于大太法师的发音也多有不同。

在奈良时代成书的《播磨国风土记》中，记载了托贺郡（今兵库县多可郡）与天同高、其足迹形成成沼泽的巨人的相关传说，原文如下：

“右（此当为上）所以名托贺者。昔在大人，常勾行也，自南海到北海，自东巡行之时，到来此土云。他土卑者，常勾伏而行之。此土高者，申而行之，高哉！故曰托贺郡。（此云，高也；申，伸也）其逾迹处，数数成沼。”



◀胜川春章・胜川春英所作《怪谈百鬼图会》中的大太法师。

不过，传说中大太法师是以其兴致所至，随心所欲来创造山湖，由此被剥夺神灵的资格，而贬为妖怪。所以在日本各地的传说中有着大量的大太法师填土造山的传说，例如甲信地区就流传大太法师挖掘甲信地区（现山梨县和长野县）的土地而造出富士山，所以现在甲信地区的地势为被群山环绕的盆地。而上州（现群马县）当地则传说榛名富士山也是大太法师造山而成，至于被他挖掘之地则成了榛名湖（位于群马县高崎市榛名山山顶）。因为榛名富士山比富士山要低一些，所以本来大太法师还打算再补上一些砂土，只不过遇上夜晚而作罢。

此外，日本本土诸多的河流、湖泊传说也都是由大太法师所制造，如群马县赤城山山麓的水洼地、长野县的青木湖、中纲湖、木崎湖，茨城县的千波湖，东京都世田谷区的“代田”以及埼玉县琦玉市的“太田洼”等据说都是大太法师的手脚接触地面而形成的痕迹。

顺带一提，世界各国神话中，在天地创造的初期阶段普遍有巨人参与的传说，中国、希腊、北欧都不例外。其中各国神话中的巨人往往都是低智慧且凶暴难驯，这大概是因为古代民族移迁之际，往往会和原居民引起冲突而导致相关传说产生。



酒吞童子



酒吞童子是主线剧情十六关“封魔灵堂”中登场的 BOSS，它是日本古代民间传说中最著名的妖怪之一，和玉藻前、大岳丸一起被称为“日本三大妖怪”。在不同的文献中也有着酒颠童子、酒天童子、朱点童子等不同的名称。

传说酒吞童子是盘踞丹波国大江山（一说为近江国伊吹山）的鬼怪头领，因为极度嗜酒而被手下以此名称呼。据室町时代的文集《御伽草子》所载，酒吞童子身高达到 6 米以上，脸庞通红，长有五根大角和十五只眼睛，头发短而零乱。他统领着以茨木童子、星熊童子为首的数量众多的鬼怪，不时危害民众、



▲鸟山石燕《今昔画图续百鬼》中的“酒颠童子”（即酒吞童子）。

强夺财富、烧杀抢掠，还会掳走妇女和儿童吃下。其在大江山的宫殿修筑得富丽堂皇。一条天皇时代，发生了京都的公主和年轻人陆续失踪的事件，在阴阳师安倍晴明的占卜下，天皇得知这是酒吞童子所为。长德元年（公元 995 年）天皇下旨命令源赖光前去讨伐酒吞童子，源赖光率领渡边纲、坂田金时、卜部季武、碓井贞光等“赖光四天王”来到大江山，扮作山伏修行者与酒吞童子接触。了解到原本酒吞童子是在越后寺中从侍的小和尚，因为其容貌过于俊秀而招来他人的嫉妒和陷害，遂令其渐渐产生恶念，不料这些恶念积累得过深，最终使得其化为了妖怪。

为了消除酒吞童子的怀疑，源赖光利用其嗜酒的习惯，将八幡大菩萨给予的毒酒“神变奇特酒”送给了酒吞童子，喝下了毒酒的酒吞童子浑身动弹不得，最后被源赖光所持名刀“安纲”斩杀，源赖光由此留下了“酒吞童子退治”传说，他斩杀酒吞童子的刀也有了“童子切安纲”这一名字。迄今为止在东京都千代田区的神田明神，每年 5 月举行的“神田祭”上，也还会以源赖光斩杀酒吞童子为题材的游行和表演。

此外，除了丹波国大江山之外，酒吞童子还有着近江国伊吹山（现滋贺县伊吹山）这另一版本的传说，在奈良绘本《酒典童子》中，其名为酒典童子，本为近江国长者之女玉姬御前和伊吹山大明神所生之子，10 岁时进入比叡山的寺庙进行修行，但因其嗜酒而屡屡违反寺庙戒律而多次遭到寺内高僧斥责。在一次祭典中酒典童子喝得酩酊大醉，戴上鬼面回到寺庙，等到他醒来后发现因其心中杂念太盛，鬼面已经无法摘下，继而被众僧赶出了比叡山寺庙，不得不返回了伊吹山，最后在伊吹山中逐步化为了真正的鬼并以路人为食，最终在一路彷徨之后来到了大江山落草为寇。



▲描绘源赖光斩杀酒吞童子的《大江山绘卷》（逸翁美术馆所藏）。

作为日本民间传说中最著名的妖怪之一，以酒吞童子诞生和源赖光除妖为题材的戏剧、电影数不胜数，尤其是昭和 35 年（1960 年）由田中德三导演的电影《大江山酒天童子》更是集结了诸多著名影星的豪华阵容之作，在全球冷战以及 60 年新安保条约等社会背景的影响下，这部电影中的酒天童子被塑造成了一个有志革命者类型的角色，颇具进步意义。



▲民间祭典上的酒吞童子与源赖光头盔的山车。



▲ 1960 年拍摄的电影《大江山酒天童子》海报。

长壁姬



说长壁姬可能诸位不太熟，但是这个妖怪的另一个名字大家应该都听得比较多——刑部姬，在主线剧情十七关“黄金城池”作为最后的 BOSS 出场，其和整个天守阁融为一体的设计想必让玩家们印象颇深，这是一只居住在姬路城内的女性妖怪，同时还有着小刑部姬或是小坂部姬的名字，而长壁这个名字来自于在江户时代浮世绘画家鸟山石燕所创作的《今昔画图续百鬼》。

位于日本兵库县姬路市的姬路城和松山城、和歌山城合称日本三大连立式平山城，由于其保存度很高，具有极高的文化价值，又被称为“日本第一名城”。刑部姬这一名字由来在于姬路城在姬山建立时便设有“刑部大神”的神社。丰臣秀吉统一日本后，把刑部大神的神社搬出城外，这座神社的祭祀对象说法很多，并且根据城主本人的思考而作祟的传说。在江户时代的怪谈集《诸国百物语》中记述关原之战后接任姬路城的新城主池田辉政将姬路城做了大规模的翻修，但在 1608 年随着新的天守阁完成各种怪异现象也跟着出现，1611 年辉政更是卧病不起，由此有传闻说是刑部大神降祟，为了免遭厄运，池田家便在城内重新建立了刑部神社。数百年来与姬路城捆绑在一起的妖怪而由此产生，甚至有着姬路城本身便是神明的说法。虽然在《诸国百物语》等早期的传说和创作中也有以“城妖怪”

等其他形容，不过到后面就统一变为刑部姬或是长壁姬这一名字了。井原西鹤所著的《西鹤诸国奇闻》中写道长壁姬手下有 800 匹眷属，她可以自如地读取人们的心思，玩弄人们的心，着重强调其近于妖怪而非人类的一面。而北尾政美创作的绘本《夭怪着到牒》中则以刑部姬称呼她，书中提及看到刑部姬的脸的人会遭遇厄运，性命堪忧。

在一些传说中写道长壁姬是一只隐居在姬路城的天守中的狐狸外形的妖怪，一般而言这一形象是来自于刑部明神和稻荷神的传说的混淆和融合，最终演变为“天守阁住着狐狸妖怪”的传承。传说中长壁姬每年与城主会面一次，并告知其姬路城未来的命运。松浦清的随笔《甲子夜话》中记载长壁姬讨厌人类，才会选择隐居的生活方式。而长壁姬的由来也有她是井上内亲王和儿子他戸亲王之间乱伦诞下的孩子（村上健司编著《妖怪事典》）、曾受伏见天皇宠爱的女房的灵魂（藤沢卫彦编著《日本传说严书》）、姬路城的所在地姬山的山神（刑部明神，松谷妙子编著《日本传说》）等各种说法。



▲鸟山石燕《今昔画图续百鬼》中的长壁姬。



▲《FGO》中的刑部姬直接化身为了闭门不出的宅女。

大岳丸



大岳丸是《仁王 2》的最终 BOSS，和 1 代那弱不禁风的八岐大蛇 & 百目相比，2 代最后和大岳丸的实力毫无疑问是对得起最终 BOSS 的这个身份，和大岳丸的战斗想必也会让每一位通关的玩家记忆犹新。它是居住在伊势国和近江国交界处的铃鹿山上的鬼神，拥有能够让黑云覆盖天空，并且引发暴风雨、雷鸣和火雨等诸多的神通之力。此外他还拥有有三把无敌神剑护体——三明剑，又分别叫做大通连，小通连，显明连。

其相关传说中，以传说人物坂上田村丸讨伐大岳丸的故事改编的一系列文学作品《田村草子》《铃鹿物语》《田村三代记》等等最为知名。桓武天皇时代，大岳丸霸占铃鹿山，四处袭击周围的民众，抢夺送往进度的贡品，为害一方、民不聊生。由此天皇命令将军坂上田村丸征讨大岳丸，尽管坂上田村丸带上了三万大军，却仍然因为大岳丸神通广大，历时数年依旧徒劳无功。田村丸苦恼之际不得不向神佛祈祷，当晚梦中一位老人告诉他，上天会派遣天女铃鹿御前来协助他讨伐大岳丸。得到托梦的田村丸让三万大军返回京都，孤身一人来到了铃鹿山中，见到了铃鹿御前，铃鹿御前答应协助田村丸会设计偷走大岳丸的三明剑。

大岳丸也听说了铃鹿山中有天女下凡，见到铃鹿御前后对她一见倾心，之后借助神通力化为美少年前往铃鹿御前的居所见她，看破了大岳丸变身的铃鹿御前将计就计，欺骗大岳丸说自己的生命受到威胁，希望大岳丸将三明剑交给自己以防身，由此成功得到了大通连和小通连，失去了三明剑护体的大岳丸再次来到铃鹿御前的住所时被田村丸拦住截杀，田村丸以神通之箭破坏了大岳丸的鬼神护体，最后以自己的佩刀“骚速剑”斩杀了大岳丸，并在向天皇复命后与铃鹿御前结为了夫妻。

在民俗学者小松和彦的著作中，将大岳丸和酒吞童子、玉藻前一起并称为日本古代三大妖怪，这三大妖怪除了本身在民间传说中有着广泛的传承背景外，它们的存在都和当时的权力中心——京都产生了联系，而被讨伐后其战利品、遗骸等对于京都的朝廷、民众都有着重要的意义，其首级都被收藏在京都宇治的平等院中，也被称为“宇治的宝藏”，这在从某种程度上也象征着古代大和朝廷王化与权力对于民间的控制力。而在《仁王 2》中，玩家同样也会进入京都平等院对战酒吞童子，并在终章和大岳丸对决，这一设定的出典也即来源于此。

克苏鲁大战星际海盗？
简析《博德之门III》关键剧情种族

编：稀饭 美编：01



“灵吸怪是什么？”

“吉斯洋基人和红龙为什么会扯上关系？”

“《龙与地下城》的故事里还有太空的概念？”

这些随着《博德之门III》的开场影像预告片公开而出现的疑问，对于懂的人来说，应该早就懂了，而对于不懂的人来说，他们恐怕想要搞懂也得花点功夫，毕竟关于这款作品当中的各种设定和知识，哪怕在今天也并不是在网络上就能随手查到，又或是能查到但是缺乏系统的介绍——起码在中文网络环境下是这样。所以大部分玩家可能会按照目前流行文化当中的元素，去给这些预告片中出现的角色安排一些自己能够理解的身份。

例如那个开着章鱼大飞船的触手脸应该是个克苏鲁体系的生物？被囚禁的女性生物有着尖长的耳朵和土黄色的皮肤，莫非是个精灵和兽人混种的生物？

不用猜了，这期的“斑斓之书”栏目里，我们就和大家谈谈这款作品里出现的这些主要角色，以及他们所属的种族背后的故事。



《博德之门III》影像预告片里都有哪些种族?

在《博德之门III》公开的影像预告当中，主要聚焦在一场两个非人种族之间的大战当中，人类的城镇只能够在两者的攻击之下瑟瑟发抖，那么这两者分别是属于什么种族?

1. 章鱼脸生物“灵吸怪”（Illithid，也常被译为“夺心魔”），以及它们的舰艇“虚空驱逐舰”（Dreadnought），船内存在着盐水池，里面生存着灵吸怪蝌蚪（Larvae）。
2. 脸部造型让人想起兽人女性的“吉斯洋基人”（Githyanki），实际上他们是源自于类人种族“吉斯人”（Gith）的分支种族，其标志性的外观包括尖耳朵、黄皮肤和亮黑色的眼睛，以及修长的身型，还有那非常贴近脸部的短鼻子。
3. 被吉斯洋基人当做座骑驾驭的“红龙”（Red Dragon）。
4. 当然还有作为背景的“人类”（Human），不过就算是在《龙与地下城》当中，人类也是最普通而常见的种族，并没有太值得一提的地方，后文当中也不会提及。值得一提的是，人类是灵吸怪最常选用的“繁殖”宿主之一。

什么是灵吸怪?

●不是克总，胜似克总

提起灵吸怪，大家肯定首先关注的是他们的外型——章鱼状的脑袋，人型的身体，虽然不是百分之百相似，但这生物真的不是邪神克苏鲁的“关系户”?

这个事情要从两个方面说起。首先，如果仅仅是从设定上的联系来看，灵吸怪和克苏鲁没有直接关系，毕竟前者是《龙与地下城》当中的一种强大的怪物，而后者是属于《克苏鲁神话》体系当中的神明，放在一起那就是“关公战秦琼”式的比对了。

但是，如果要从形象的灵感来源说起，那其实灵吸怪就是克苏鲁神话在《龙与地下城》故事体系当中的一种再创造。在2008年去世的《龙与地下城》游戏体系创造者之一“加里·吉盖克斯”（Gary Gygax）就曾经坦言，灵吸怪的创意，就是从克苏鲁这个邪神的形象，和霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特(H. P. Lovecraft）创造的神话体系中摄取灵感后而诞生的。两者身



上的共通点，和能力上面的一些关联之处也完全证实了这一点，例如克苏鲁体系的神明往往会让过于接近他们存在真相的凡人陷入疯狂，可以理解为他们能够扭曲人类的心智，而这个特点在灵吸怪身上被演化成了强大的心灵控制能力，这个种族当中的大部分成员都精于此道。

不过虽然灵感上的确有着克苏鲁的影子，但是通过创作者们的转化和改造，在《龙与地下城》当中的灵吸怪并不是单纯的邪神化身，而是一种非常有特点的生物。

●不是一族，胜似一族

看过《博德之门III》的开场影像之后，对于灵吸怪毫无了解的玩家可能会有点困惑，开场的那个灵吸怪把盐水池中的蝌蚪放到一个被俘虏的吉斯洋基人眼前，然后让蝌蚪钻到对方眼球框缝隙里的行为，目的是什么?

虽然寄生这种方式在很多游戏作品当中会和“控制”或者“感染”等行为划上等号，但在灵吸怪身上，控制他人是往往不需要外物手段的，毕竟他们一族本身就拥有强大的心灵能力，所以这一点可以先排除。



那么感染呢？虽然这么这么理解也不算错，但其实最正确的“打开方式”是：繁殖。

是的，请不要惊讶，明眼人都能看出来，灵吸怪是个偏邪恶的种族，但可能大部分人都没有办法想象，这个种族就连最基本的繁殖方式都是非常邪恶的。他们并没有一般意义上生物的交配和孕育的概念，而是如同他们的另外一个名字夺心魔所表示的那样，直接通过“夺心”，来让其他类人型生物被转化成灵吸怪。

这个过程的开端，就是把灵吸怪蝌蚪寄生到繁殖宿主的身体当中，蝌蚪幼虫会逐步吞噬宿主的大脑。当这个进程达到一定程度之后，宿主的身体就会进入急速的变异阶段，头部会从里被灵吸怪的章鱼脑袋所代替，身体虽然整体结构不会有太大的变化，但双手十指会变得细瘦而修长，双脚则变成了类似两栖动物的两趾结构。

这一过程在《博德之门III》初期公布的CG预告当中也有体现，里面完整地描绘了一个人类士兵是如何一步步变为一只

灵吸怪的。不过一般来说灵吸怪的转化不会那么草率，他们还是会创造一个相对稳定的环境来让蝌蚪幼虫快速吞噬宿主的大脑，所以开场影像当中鹦鹉螺飞船里那种把宿主完全封闭住的舱体才是更为标准的灵吸怪“繁殖基地”。

有脑洞比较大的读者可能已经意识到一些问题了，既然灵吸怪不是通过生殖，而是通过寄生来繁殖，那是不是意味着会有各种各样体型和外貌的灵吸怪？

显然，灵吸怪们也是这么想的，所以他们一直没有停止过对自身繁殖行为的试验，不过绝大部分情况下，这种尝试都是失败的。出于未知的原因，灵吸怪只能在一个特定范畴内的宿主身上，产生较为稳定的转化。这种宿主一般是身高一米六至一米八左右的类人型生物，最常见的类型自然是人类，但卓尔、精灵、吉斯洋基人、吉斯泽雷人、石盲蛮族（Grimlock）、豺狼人（Gnoll）和兽人（Orc）也是不错的灵吸怪宿主。

所以虽然从种族定义上来说，灵吸怪是一个单独的种族，但如果从他们的“身体”来源层面上来说，其实灵吸怪包含的种族还挺庞杂的。只不过在转化成功之后，灵吸怪一般不会继承宿主身上的任何特征，包括原有的种族能力和性别等等（灵吸怪每一只都是雌雄同体），所以这个来源种族其实并没有什么意义。



●不是一家，胜似一家

尽管上文提到的灵吸怪生殖方式，让这个种族的成员之间几乎无法拥有可称之为“亲缘”的关系，但其实两个灵吸怪之间存在“血缘”上联系的可能性是存在的，因为虽然他们是通过寄生繁殖，但用于寄生的灵吸怪蝌蚪，是从成年的灵吸怪身上生产出来的。一只灵吸怪会在其生命过程当中（一般是115 年至 135 年）进行 2~3 次的大规模产卵（卵囊一般内含上千枚卵），而这些灵吸怪卵会被置入到被称为“主脑”（Elder Brain）的灵吸怪社群核心所在的盐水池当中，孵化为蝌蚪，并在历经 10 年的成长后，才会得到被植入宿主体内的机会。

如果这时候生产出卵的那头灵吸怪还活着，那他的确会得到一个和自己有血缘关系的孩子——不过因为自私的天性和灵吸怪的社会构成形式，这种关系可能并不会真的影响两个灵吸怪的相处方式。

但上述这种关系的出现其实并不常见，除了是因为灵吸怪产出的卵量比较大，孵化时间比较长，很多灵吸怪未必会记得哪个是自己的“孩子”之外，蝌蚪的成长过程也并不是一帆风顺。

上文提到的主脑是灵吸怪的社群核心，但它并非是独立于



灵吸怪生物体系之外的存在。当一只灵吸怪因为年龄或其他原因死去，他的大脑会被其他社群成员回收，并置入到盐水池当中，因为足够多的灵吸怪大脑会形成主脑的物理实体，而其中则会诞生出一个主脑意识。

主脑的意识担当着灵吸怪社群的中枢，它经常通过自身强大的灵能，和社群当中的灵吸怪意识连接在一起。主脑存储着社群当中的知识，教导着刚刚诞生的灵吸怪掌握他们种群的天赋能力，有些主脑甚至还是整个社群的领导者和统治者。

然而主脑本身的存在形式是矛盾的，它由死去的脑组织构成，只能靠着强大的灵能力来维持自己的“生存”状态，这意味着主脑无时无刻都在消耗灵能。除了通过盐水池的防腐作用来抵抗自身的腐化，它也会下意识地捕食盐水池当中的蝌蚪，以摄取其中的生命力和尚未完全产生知觉的灵能。只有那些在 10 年间完全躲过了主脑捕食的蝌蚪，才会机会熬到变成灵吸怪的那一天。

这不但意味着每一个灵吸怪都很难保证自己的后代，是否最终能够变成另一个成年同类，而且这种社会架构也注定了他们不可能会对后代有很强烈的亲情，不然一个灵吸怪应该是无法接受把自己生产的卵放在主脑的盐水池当中当“饲料”的。

不过尽管没有亲情，但因为本身的社会架构非常强调灵能上面的沟通——乃至于是控制，所以我们也可以认为灵吸怪的社群是“亲如一家”的。某些特别强调自身地位的主脑甚至会强制要求社群当中的灵吸怪服从其监督，从而用这种形式来确保整个灵吸怪群体能够被“拧成一团”。



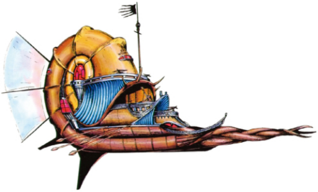
●曾经辉煌，如今落魄



在《龙与地下城》的设定当中，灵吸怪这个种族是比较危险的怪物群体之一，而《博德之门 II 》当中就有任务要求玩家队伍入到灵吸怪的城市当中，并摧毁他们的主脑，这个任务的难度就相当高。

但如此危险的灵吸怪，如今的群体规模和社会形式，都只是曾经的灵吸怪群体辉煌的一个缩影。在《龙与地下城》设定的传说当中，曾经有过一个庞大的灵吸怪帝国，那时候的灵吸怪是顶级的“星界”（Astral，众多世界位面中的一个，勉强可以理解为是奇幻世界版本的宇宙空间）种族，不但有着庞大的社会结构，还通过强大的灵能力奴役了众多其他种族作为他们的仆从。这些种族里面，就包括了前面提到的吉斯人。





但是和很多其他的帝国类似，腐败和堕落的文化最终毁灭了这个强大的国度——说到底灵吸怪这种生物的存续方式，和偏爱进食智能生物脑袋的口味就注定了他们只要有一定破绽就会陷入墙倒众人推的局面。期间被奴役的种族也奋起反抗，更讽刺的是，长期被灵能奴役的状态激发了许多奴隶种族在这方面的天赋和潜力，于是吉斯人奋起反抗，并最终获得了自由。

不过虽然灵吸怪的帝国已经是历史的尘埃，但灵吸怪这个种族并没有消失，他们分成了两个生存状态差异比较大的族群。一些灵吸怪生存于物质位面——可以理解为是一个接近常规宜居星球生态的世界，不过因为灵吸怪不喜欢被光线照射，所以它们生存在位于地表之下的“幽暗地域”（Underdark），成为了这个缺乏光线的世界中最强大的种族之一，经常和卓尔精灵发生冲突，但偶然也会进行合作。

另外一些灵吸怪觉得这种同类都是乡巴佬，因为这些灵吸怪仍然维持着灵吸怪帝国时代的生存方式，驾驶着鹦鹉螺飞艇（Nautiloid）或虚空驱逐舰（Dreadnought），在星界当中行走，建立他们的殖民地，并和其他星界当中的种族进行交易——又或是直接将对方奴役。

但无可否认的是，曾经一度是星界——乃至于多个位面霸主的灵吸怪，如今只是一股难以被忽视的势力，他们不再有紧密而庞大的组织，漫长而残酷的繁衍过程也限制了他们的种群数量，对行走在幽暗地域和星界的冒险者来说，灵吸怪是危险的对手，但并不是最可怕的存在。

只是从《博德之门III》的首个 CG 预告片来看，某个太空灵吸怪社群似乎已经盯上了这片物质位面的土地，一场入侵或许在所难免，玩家们或许会有许多机会，在作品中感受到灵吸怪们的强大与可怕之处。

什么是吉斯洋基人？

●曾是奴隶，今是军阀



在吉斯洋基人其实一开始就只是吉斯人，这是一个生活在星界的类人种族，起源不明，但在设定当中有其中一个猜想，认为吉斯人其实就是人类，只是在被灵吸怪帝国奴役的漫长岁月当中，因为被星界的环境所影响，而逐渐变成了如今的样子。

无论这个猜想是否正确，对于吉斯人来说都是毫无意义的，他们的文化因为长期遭受灵吸怪奴役，已经无法追溯源头。在充当奴隶的时期，吉斯人甚至没有自己的种族名字，他们是在灵吸怪帝国早期扩张时就被纳入到了帝国的奴隶大军当中，并且在相当长的时间里一直都被灵吸怪用在各种各样的途径上，包括但不限于常规的服侍、清洁和搬运，以及充当试验品和繁殖时的宿主对象等等，整体的生活状态非常悲惨。

但是在这种情况下，部分吉斯人因为长时间被施加心灵奴役，反而产生了属于自身的灵能天赋。他们小心翼翼地在主人面前隐藏自身，并且想尽一切办法锻炼这种力量。而当足够多





的吉斯人掌握了足够强大的心灵力量之后，他们终于决定反抗灵吸怪。而领导这场行动的，就是一位名为“吉斯”的族人，这也是整个种族名称的由来。

吉斯人的反抗是长期奴役累积的结果，而这场斗争却也正好成为了压垮早已腐朽的灵吸怪帝国的最后一根稻草，大量的主脑被吉斯人摧毁，随之触发的连锁反应最终让庞大的灵吸怪帝国陷入四分五裂。

然而只是反抗奴役是简单的，随后的生存和发展却让吉斯人陷入了内斗当中。面对着灵吸怪的持续追捕，一部分吉斯人认为需要把集体置于军事化的高压管理下，以凝聚战斗力，但另外一部分吉斯人认为走这条路线只会让吉斯人走上和灵吸怪类似的社会制度。双方之间爆发了内战，最终导致反对者一方的领袖“泽尔费蒙”（Zerthimon）不幸身亡。

失去了领袖的反对者们虽然最终让另一派元气大伤，但还是选择撤出星界，来到了混沌海（Limbo），以修身养性和培育自身的灵能为生存方式。他们自称“吉斯泽雷人”（Githzerai），在他们的语言中意思是“摒弃吉斯之人”。

而余下的成员则遵循了吉斯的想法，自称“吉斯洋基人”（Githyanki），意为“吉斯之子”。他们聚集在曾经的灵吸怪地盘上，一直积蓄着力量，不过却是为了达成一个令人不寒而栗的目标：灭绝灵吸怪和吉斯泽雷人，并征服整个多元宇宙！

曾经的被奴役者，如今却变成了他们一度最为憎恨的对象。



●军事主义，实用为先



在吉斯人的内战当中，吉斯泽雷人当时对于族人的背叛，似乎是不能被理解的，为何大敌当前去却还要自乱阵脚？但是在看到吉斯洋基人日后的社会结构发展之后，大部分人恐怕都能一定程度上理解吉斯泽雷人的担忧。

这个种族实行的是彻头彻尾的军事主义，几乎没有留给人情的空间。首先，吉斯洋基人没有家庭的概念，任何孩子出生之后，都会被立刻送到军事训练设施当中，而他们就将这处设施视为自己的“家”，然而设施当中讲究的不是亲情，而是忠诚。为了保证社会当中的成员不会被亲情所羁绊，所有吉斯洋基人并不被允许得知他们的父母以及兄弟姐妹的名字。



戈拉费则需要干更脏的活：在被吉斯洋基人占据为堡垒的神明尸体上，会有一些可食用物质缓缓地生长出来，他们会把这种可以理解为腐肉也可以理解为蛆虫的东西当成是生存能量的来源……

当然，他们也有一些非标准意义上的作物和家畜，但并不是用来食用，而是将其蓄养在培养槽当中，因为这些生命可以持续不断地产出吉斯洋基人所需的清水。

●信仰伪神，无恶不作

处于上文提到的那种生活环境当中，自然不可能让吉斯洋基人变得安分起来，他们几乎不会处于物质丰足的状态，加上他们有着征服多元宇宙和灭绝灵吸怪的野心，因此吉斯洋基人也有一个非常符合他们天性的习惯：当星界海盗，四舍五入一下，基本上就是奇幻版的太空海盗了。

在吉斯洋基人的领袖——“巫妖女王”瓦拉基斯（Vlaakith）看来，她的终极目标就是让整个物质位面里的所有世界，都变成自己种族的后花园，他们可以在其中横行无忌，把所有看得上的东西和资源都抢回他们位于星界的老巢，从而让他们能够衣食无忧。

为了贯彻这种思想，吉斯洋基人经常入侵物质世界，而且目标往往是复合的，说是前来清剿灵吸怪，问题是他们的老对手很擅长躲藏和误导他人，所以一直紧张兮兮防着被偷袭的吉斯洋基人就会顺路对人类的城市进行掠劫。而且为了取悦他们的女王，



在此之上，吉斯洋基人被要求必须重视他们的武器——其地位甚至高于任何同伴，这意味着他们不会放弃自己手中的武器，直到死亡为止，非常符合一个至死不休的战士的定位。

因应这样的社会构成，吉斯洋基人也产生了一种类似于种姓制度的阶级区分，一共有三个阶层。

第一级阶层自然是“军队”（Military），其中还有着一些阶级的细分，例如有骑士和战士，以及“尖兵”（Gish）和“切念者”（Mindslicer）这样的施法者。但军队阶层虽然地位高，但他们也是吉斯洋基人的战斗主力，需要承担更高的风险。

第二个阶层是“麦拉”（Mlar），他们可以被理解为是吉斯洋基人里的工匠 / 技师阶层，负责的都是一些后勤层面的工作，例如制作武器——包括了大名鼎鼎的“吉斯银刃”（Silver Sword），以及制作魔法飞艇。另外麦拉们也负责建造和维护吉斯洋基人的建筑，他们可以通过灵能力来发动一些具备建设能力的法术，例如“鬼斧神工”（Fabricate）、“塑石术”（Stone Shape）和“石墙术”（Wall of Stone），以比寻常劳工快捷无数倍的速度来进行自己的工作。有趣的是，虽然吉斯洋基人走实用路线，但偶然他们会让麦拉们创作一些符合他们审美的艺术品。

第三个阶层是“戈拉费”（G"lathk），几乎等同于吉斯洋基人的农民阶层，但他们的工作甚至比农民还要困难，因为在星界当中，几乎没有任何“农作物”，所以戈拉费不但得想办法种植能够产生食物的作物，还得想办法诱导其生长。例如他们需要通过灵能来刺激一些并不依赖阳光就能生长的真菌发育，另外一些

这些星际海盗们一定会尽量把掠劫和破坏的程度拉满，所过之处几乎寸草不生。



在《博德之门III》的开场影像当中，那三个骑着红龙的吉斯洋基人看着似乎是来帮忙赶跑灵吸怪的，但实际上他们是只要碰到灵吸怪就不死不休，管不上人类的城镇而已，不然他们肯定会摇身一变成为掠夺者，在城市里大抢大闹一番。

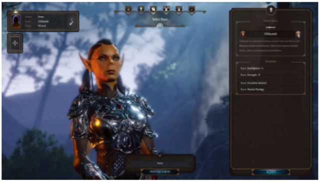
那么问题来了，这个让他们甘心去崇拜和取悦的女王是谁？吉斯洋基人真的有一个神明吗？

实际上，瓦拉基斯只是一个不死生物，一个巫妖（Lich），她在被转化成现在这个样子之前，是吉斯洋基人女王“瓦拉基斯157世”（Vlaakith CL VII），但是当她驾崩时，却没有留下子嗣，而是变成了不死的巫妖。

显然，这并不是一个意外，而是她的盘算之一，因为这个疯狂的女人想要让自己成为神明，而凡人短暂的寿命并不能让她有足够的时间获得充足的信仰，所以她转而改用如今的形式，来去逐步发展她的信仰群体。在游戏的设定当中，她已经通过这种形式统治了吉斯洋基人上千年。她的力量是如此强大，不但延续了瓦拉基斯1世与红龙订立下的合作契约，甚至能够让几只强大的红龙甘心服从于她。

如今，她是一个充满了疯狂念头，又疑神疑鬼的君王，尽管统治着无数的臣民和信徒，却仍然致力于消除那些敢于反对她的存在。然而她越是如此严防死守，却越是遭到吉斯洋基人的非议，质疑她的声音不断出现，部分吉斯洋基人甚至认为她的疯狂会让她在真正成神之前，就把整个种族带向毁灭。

在《博德之门III》中，玩家将有机会亲自扮演一位吉斯洋基人，并感受他们那融合了灵能和强大武艺的战斗方式。但一个吉斯洋基人是否真的天性邪恶，无法无天？又或是其实在他们种族臭名昭彰的印象之下，也有着一些性格特异的成员存在？这一切，就要交给玩家自己去决定了。





结语

《龙与地下城》的规则书推出到现在，已经是第五版，算上各种各样的补充规则和战役模组，蕴含的奇妙设定实在是多不胜数，限于篇幅和时间，实在无法在文中一一详述。哪怕是灵吸怪和吉斯洋基人这两者，也还有着诸多尚未来得及分享的有趣背景故事，只能留待《博德之门III》发售后，再找机会和大家一一道来。



桌面反击战！

列数 16 款电子游戏对桌游领域的“逆袭”

文：UCG 众编　美编：Juxi



“游戏”这个词，今时今日已经基本上被当成是“电子游戏”的缩写，但这样一来其他的“游戏”就很气了，变化万千的围棋听过没有？玩法多样的扑克知不知道？麻将都没听过是不是中国人？但归根到底，这些最原始形式的“游戏”，因为受众广泛，一直都还能找到自身的生存土壤，并不想要和电子游戏争夺名号，反倒是某些介乎于古典和现代之间的“游戏”，正被电子游戏的存在压得喘不过气，那就是在欧美地区颇为流行的“桌游”（Board Game），这个诞生之初就算不得非常大众，如今更是异常小众的游戏类别，一直维持着非常有限的市场规模。然而如果随着众筹文化的兴起，这个原本平静的领域竟然也碰到一种奇怪的现象——混得风生水起的电子游戏，竟然要跑过来“逆袭”这个小众市场！那么到底这些过江龙能否在一个小众而陌生的领域当中创造出另一番辉煌？看看本期特企当中汇总的这 16 款电子游戏改编桌游的评价，相信大家心里自有定论。

魔兽世界 桌游版

原名：WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME
开发商：Fantasy Flight Games
对应人数：2～6人







●**对应游戏简介**：《魔兽世界》是由暴雪出品，以《魔兽争霸》的剧情和世界观为历史背景，并在时间线上延续《冰封王座》的 MMO RPG（多人在线角色扮演游戏），在游戏中玩家扮演一位普通冒险者，探索艾泽拉斯世界中的种种未知。《魔兽世界》自 2004 年末正式开始运营以来，已经过去了整整 15 年，而2020年玩家们也即将迎来它的第8个资料片《暗影国度》。

●**桌游简介**：《魔兽世界 桌面游戏》则是一款每一位《魔兽世界》狂热爱好者都不能错过的桌面游戏，在这款游戏中，玩家和网游一样需要选择自己所处的阵营立场：联盟或是部落。之后玩家可以选择诸如猎人、术士等不同的职业作为自己在游戏中扮演的角色。当一切都决定好之后，玩家就可以踏上洛丹伦大地开始自己的冒险——积累经验、收集道具、学习技能，并最终以打倒一个强大的 BOSS 作为自己的目标。不过在游戏中玩家的冒险被限制在 30 个回合内，若在规定时间内没有打倒 BOSS，那么玩家将强制进入到一场和对立阵营玩家的 PVP 战斗中，同阵营的玩家必须协力合作才能赢得最后的胜利。

传送门 蛋糕竞技赛

原名：Portal: Uncooperative Cake Acquisition Game
开发商：Cryptozoic Entertainment&Valve Corporation
对应人数：2～4人







●**对应游戏简介**：《传送门》是 Valve 利用 Source 引擎制作，基于“半衰期世界观”下的 FPS。与同类作品惯常的枪战玩法不同，玩家在《传送门》里只有一把能打开任意空间入口的传送枪。玩家可以利用传送枪完成空间传送，并以此操控物体，完成解密或消灭敌人。

●**桌游简介**：在桌游版里，《传送门》则化身为“抢蛋糕大战”。首先玩家需要选择研究员的颜色，并将 4 名研究员摆放在五行三列的“实验室纸块”的最左侧，即“新区”。“反转”的实验室与蛋糕等奖励都在新区生成；与之对应的可被毁坏的旧区，则在最右侧。两扇传送门分别分布在上下旧区。玩家通过移动自己的研究员，以人数优势“激活实验室”并获得对应奖励——技能卡、蛋糕、炮塔等。第一个开始的玩家是最近吃过蛋糕的玩家。被“激活”的纸板将被“反转”接至任一新区左侧，同时该纸板内所有研究员将被清洗回归玩家手中。而胜利的条件，则是通过消灭任意一方（包括自己）的研究员或蛋糕来结束游戏，然后由蛋糕数、剩余人员数、投票数决定，而这三个数优先级依次降序。

毁灭战士 桌游版





原名：DOOM: THE BOARD GAME
开发商：Fantasy Flight Games
对应人数：2~4 人

●**对应游戏简介**：《毁灭战士》是 PC 平台上著名的 FPS 游戏系列，如果说《德军总部 3D》开启了第一人称射 FPS 的先河，《毁灭战士》则是将这种类型发扬光大并推向巅峰。原作中讲述的是在火星的一座基地内因某些原因遭受到了恶魔的入侵，玩家将操控一位无名的陆战队员，将恶魔们杀回地狱。

●**桌游简介**：而该款桌游改编自原版《毁灭战士》，故事内容几乎与其一致：在火星的基地里，名为“UAC”的组织进行了不为人知的可怕实验，最终导致了地狱的恶魔们纷纷从其他次元位面中入侵而来，火星幸存的人类将要面临噩梦般的抵抗。本次桌游的游玩人数有 2~4 人，对抗是其主要玩法形式，其中一位玩家要扮演恶魔入侵者，其余玩家则要扮演陆战队员与其抵抗。该款桌游和原版游戏一样提供了数个剧本，每次游玩初就得选择其中一个进行游玩，扮演陆战队员的玩家要不断探索场景，一边抵御另一位玩家所操控的恶魔大军，一边从场景中获得更强大的武器卡片，然后完成剧本所要求的任务。



植物大战僵尸 Risk





原名：Plants Vs Zombies Risk Board Game
开发商：Risk
对应人数：2 人

●**对应游戏简介**：《植物大战僵尸》是由 PopCap Games 开发的一款益智策略塔防游戏，玩家将在一个庭院中种植数种功能各异的植物，对抗种类各异想吃掉院子主人脑子的僵尸。游戏中植物与僵尸可爱有趣的形象，上手简单的游戏模式，曾令这款游戏在全球风靡一时。

●**桌游简介**：由于《植物大战僵尸》曾在全球非常受欢迎，随后也出现了各种各样的周边衍生品，其中改编自其的桌游《植物大战僵尸 Risk》就非常出名。该款桌游支持 2 名玩家，且还会提供两面游戏板子：一面板子和原作玩法相似，一位玩家要扮演僵尸入侵庭院，另一位玩家则要种植植物抵抗消灭另一位玩家的僵尸；另一面板子则是世界版图，两名玩家可以互相之间在各个区域（院子）争夺地盘，直到整个版图被自己的植物 / 僵尸势力占领，也可以根据桌游内提供的任务，完成数个有趣的目标。这款桌游在还原了原作玩法的同时，还扩充了更为宏观的战略玩法，非常值得喜欢原作的粉丝一玩。





黑暗之魂 桌游版





原名：Dark Souls The Board Game
开发商：Steamforged Games
对应人数：4 人



●**对应游戏简介** ：《黑暗之魂》讲述虚构的架空世界中，生命因火而生，通过成为薪王继承火焰来维持平衡。玩家将扮演这个世界中渺小的一颗棋子，走上颠覆世界的命运。不仅有高自由化的成长路线，晦涩难懂的剧情、鲜明的异域风光、恢弘大气的 BOSS 战更是该系列最令人着迷的地方。

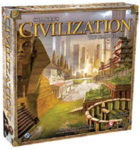
●**桌游简介** ：而桌游版《黑暗之魂》与大部分桌游相同，以色子驱动，玩法偏向于经典的地牢探索类 RPG，玩家需要通过思考策略，制定路线计划来通关游戏。玩家可以选择原作中四大热门初始职业骑士、战士、圣职者与刺客进行游戏。

首先玩家需要将地图板块洗牌，接着从画有篝火板块的地图开始游戏，抽取地图板块与篝火板块相连，按照新的地图板块上的格子进行移动，每次移动便在遭遇卡组中抽取玩家接下来要面对的情况，包括敌人、宝箱、可破坏的木箱等等，遭遇卡下方则会写有达成后的奖励，并且击杀敌人后也会有“魂”的奖励。玩家可以随时把所有棋子移回到篝火，使用“魂”来购物或强化自己，但与原作同样，再次探索时所有版块上的遭遇都会被重置。随着版块不断的推进直到 BOSS，击败 BOSS 后开启新的篝火，然后将地图板块再次洗牌继续挑战。



文明帝国 桌游版

原名：SID MEIERS CIVILIZATION: THE BOARD GAME
开发商：Fantasy Flight Games
对应人数：2～4 人





●**对应游戏简介** ：这是整体延续了 PC 版“《文明》系列”玩法的一款桌游。每个玩家将扮演分别不同文明国度的领袖，通过发展军事、科技、经济等多个方面壮大自己的国度，抵御外敌。在保卫自己的家园不受侵犯的情况下，击败其他玩家。

●**桌游简介** ：因为“《文明》系列”的玩法本身便与桌游相差不远，因此也曾推出过多款系列桌游，其中便包括了这个《文明帝国 桌上游戏版》（有台湾发行商所代理的繁体中文版）。游戏继承了 PC 版“《文明》系列”的一贯特色，制定政体、与他国交易、发动战争、领袖技能等等要素一应俱全。胜利方式共四种，分别为文化、军事、经济以及科技，在任意一个领域中发展至顶端便可宣告胜利。不同的区域还将有不同的资源产出（包括但不限于矿石、村庄、野人），如何妥善地利用现有以及未来预计收入的战略资源，实现效率最大化，是每一个坐在桌前的领导都必须思考的问题。如果是之前在 PC 上有过相关经验的玩家，在上手本作时会更为迅速。



战争机器 桌游版

原名：GEARS OF WAR: THE BOARD GAME
开发商：Fantasy Flight Games
对应人数：4 人

●**对应游戏简介**：《战争机器》是由 Epic 开发、微软发行的动作射击游戏，系列首作于 2006 年在 X360 平台上登场，立刻引发轰动。时至今日，系列总共推出了 5 部正统作品以及若干外传作品。“《战争机器》系列”是 Xbox 平台的扛鼎之作，它也重新定义了动作射击游戏。

●**桌游简介**：《战争机器 桌游版》发售于 2011 年，游戏以系列前两作为背景，玩家可以分饰人类和兽族两方势力展开角逐。游戏附赠了 32 个塑料模型和 168 种卡片。32 个塑料模型是游戏的最大亮点，包括系列一二代的 4 名主人公以及 28 个兽族角色。这些模型制作得活灵活现，不过体积偏小，而且全部是白模，只有 4 名主人公涂了一层简单的红色。28 个兽族角色分为 7 个兵种，其中包括 3 个近卫军、1 个狂暴女兽。168 张卡片包括 35 张 AI 卡、27 个任务卡（对应两作的流程）、52 个命令卡、38 个武器卡等。游戏时扮演人类的玩家以突破地图为目标，兽族玩家则以全灭人类为目标。行动方式采用“1P、敌人、2P、敌人”这样的方式交替进行，发行战斗时双方需要投掷骰子，根据点数的差别有无伤、负伤、死亡这 3 个结果。







光环 地面指挥

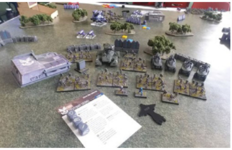
原名：Halo: Ground Command
开发商：Spartan Games
对应人数：2 人

●**对应游戏简介**：“《光环》系列”是一款由 Bungie 创造的科幻题材主视角射击游戏，故事围绕着神秘的“光环”、人类、星盟以及各方势力而展开。除了以士官长为主要角色的本篇以外，系列还推出了不少以《光环》世界观为基础的衍生游戏。

●**桌游简介**：《光环 地面指挥》采用了《光环》的设定，将对战的双方设定为人类和星盟，在概念上有点类似系列衍生游戏“《光环战争》系列”，把视点放在了宏观的战争上。原作里的众多单位都在本作里登场，除了杂兵，玩家还可以使用一些特殊单位，诸如人类的斯巴达和 ODST、星盟的精英和豺狼。游戏玩法采用回合制，但玩家可以随时就对手行动而作出回应。作为一款桌游，游戏的胜负在一定程度上依靠运气：所有行动的效果好坏取决于玩家投出骰子点数的大小，然而玩家依然可以通过单位的特殊能力、合适的策略和运用地形以及掩体来扭转乾坤。









XCOM 桌游版

原名：XCOM: The Board Game
开发商：Fantasy Flight Games
对应人数：1~4 人

●**对应游戏简介**：作为知名策略游戏系列之一，玩家在“《XCOM》系列”中将扮演神秘组织 XCOM 的首领，通过招募士兵、研究科技和完成作战来阻止外星势力入侵地球。游戏的特色在于玩家除了需要指挥战斗以外，还需要建设基地以及协调全球危机。

●**桌游简介**：和电子游戏不同，在《XCOM 桌游版》中，玩家与玩家之间并不像游戏中的人类和外星人那样是对抗关系。实际上，这是一款主打合作的桌游，玩家必须通力合作完成任务，从而达成对抗外星人的最终目的。玩家可以从四种角色中选择一人来扮演，分别是能够管理全员金钱、选择事件卡和管理运输机的指挥官；决定研究项目的科学家；派遣部队进攻或者防守的小队长和通过卫星管理情报的情报官员。行动的好坏依旧根据骰子点数的大小来决定，然而由于资源共享的设定，玩家间还需要沟通以及因地制宜的策略才能获得游戏的胜利。









狩魔猎人

原名：The Witcher Adventure Game
开发商：Fantasy Flight Games
对应人数：2~4 人

●**对应游戏简介**：原作游戏改编自波兰畅销书作家 Andrzej Sapkowski 的同名小说，玩家扮演狩魔猎人杰洛特，在可怕的怪物和捉摸不定的人类间周旋。而在不断斩妖除魔为民除害的同时，杰洛特还会时不时遭遇道德上的抉择，并一步步卷入更大的阴谋中去。

●**桌游简介**：本作的桌游基于《巫师》世界观创建，最多四个玩家可以分别扮演利维亚的杰洛特、吟游诗人丹德里恩、女巫特莉丝·梅莉葛德以及矮人亚尔潘·齐格林。每个角色都有自己的能力和卡牌，游戏风格也会发生变化。例如杰洛特擅长战斗和制作高级药水，而丹德里恩可能就要依靠自己的魅力来说服其他玩家帮助自己了。有趣的是，虽然玩家间的行动是独立的，和游戏类似，玩家可以通过完成任务和猎杀怪物来获得金币和成长，但游戏同时允许玩家互动。然而就和游戏中的复杂人性一样，由于最终赢家只有一位，玩家间可以互相帮助，自然也可以互相欺骗。顺便一提，和游戏类似，本作同样有官方中文版并已经引进到国内。







辐射 废土战争

原名：Fallout: Wasteland Warfare
开发商：Modiphius Entertainment
对应人数：1~8 人

●**对应游戏简介**：“《辐射》系列”已经走过了二十多个年头，故事设定在一个虚构的世界观，近未来的美国因为核战争而沦为废土。然而战争永不结束，即便变成废土，残留的各方势力间的冲突依旧永不停息。人类最大的敌人终究不是辐射、变异生物、恶劣环境，而是人类自己。

●**桌游简介**：桌游版采用了《辐射 4》的设定，原版游戏中出现的众多场景、势力和角色都有在桌游中登场，并且在玩法也一定程度上参考了游戏中的建设根据地。原版游戏中的主角（桌游采用的是默认女主角“诺拉”）和狗肉都在桌游中登场，除此以外登场的还有废土居民、超级变种人、英克雷和钢铁兄弟会，红火箭加油站以及庇护山丘也在桌游中登场。玩家需要通过完成事件卡和战斗来获得资源，并利用这些资源来强化角色和自己的根据地。游戏支持 1~8 人同乐，玩家之间为合作关系，共同对抗由 AI（也就是牌库）组成的超级变种人和掠夺者大军。









刺客信条 威尼斯兄弟会

原名：Assassin's Creed: Brotherhood of Venice
开发商：Triton Noir
对应人数：1~4 人

●**对应游戏简介**：“《刺客信条》系列”由育碧出品，是一款披着历史题材外皮的科幻题材动作冒险游戏。讲述了刺客和圣殿骑士在人类漫长历史中的一次次冲突，玩家将扮演来自人类各个时代的多个主角，以参与者或者旁观者的身份参与到决定人类走向的大事件当中。

●**桌游简介**：改编自《刺客信条》的桌游不多，而且评价都很一般。然而最新桌游，于今年推出的《刺客信条 威尼斯兄弟会》却获得了不俗的评价。桌游的故事设定在《刺客信条 兄弟会》和《刺客信条 启示录》之间，时间和地点设定在文艺复兴时期的威尼斯，玩家们扮演威尼斯兄弟会的刺客，通过完成战斗和成长逐步推进故事，并阻止圣殿骑士的阴谋。原作游戏中的部分人气角色，诸如主角埃齐奥和达芬奇都有在桌游中登场，游戏中帮助刺客的三个工会也作为游戏要素出现。桌游的玩法参考了游戏，玩家可以根据自身角色的能力和喜欢的玩法来采用潜行或者更加粗暴的正面冲突手段，而在每次任务结束后，玩家都能获得相应的资源来强化刺客的能力与装备。

ASSASSIN'S CREED
BROTHERHOOD OF VENICE







生化奇兵 无限 哥伦比亚围城

原名：BIOSHOCK INFINITE: THE SIEGE OF COLUMBIA
开发商：Plaid Hat Games
对应人数：2~4 人

●**对应游戏简介** ：《生化奇兵 无限》是沉浸体验类游戏中的翘楚之作，在延续了系列初代作品《生化奇兵》整体世界观的同时，讲述了一个带有蒸汽朋克、多元宇宙和爱恨情仇的故事。值得一提的是，游戏本身的难度也不低，玩起来颇具挑战性。

●**桌游简介** ：尽管采用了《生化奇兵 无限》一样的背景，但是《哥伦比亚围城》的关注点并没有放在游戏的主角布克和伊丽莎白身上，反而将视线放在了哥伦比亚这座浮空城市中的两大主要阵营："开国者"（Founders）和"人民呼声"（Vox Populi）身上，玩家将要扮演其中一方，通过各种手段来尽可能占领哥伦比亚。

有趣的是，游戏当中的两位主角在桌游当中变成了不可控的意外因素，他们会通过"天轨"（Sky-Line）在城市当中横冲直撞，从而产生各种各样的变化，两边阵营的领袖和强大生物，例如黛西·费泽洛伊和巨大的机械鸟"鸣禽"（Songbird），也会被两位主角的行动所影响，因此玩家必须要根据他们产生的影响来调整自己的战略。

游戏在亚马逊上获得了 4 星半（最高为 5 星）的高评价，大部分用户对其游戏性和质量表示肯定，但也有小部分用户觉得规则过于复杂，需要一定的学习成本。









古墓丽影 黑暗天使 桌游版

原名：TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS THE BOARD GAME
开发商：Interfun Ltd
对应人数：2~4 人





●**对应游戏简介** ：《古墓丽影 黑暗天使》是重启之前的"《古墓丽影》系列"当中的第六款作品，也是其原始开发组 Core Design 参与制作的最后一款《古墓丽影》，作品讲述了劳拉因为被控诉谋杀了她的导师，而不得不踏上冒险旅程，寻找证据自证清白的过程。

●**桌游简介** ：桌游的内核仍然紧扣劳拉被污蔑为谋杀犯的主线，不过将内容限定在了一座博物馆当中，而且玩家也不只是劳拉一位，而是有着以游戏中反派之一彼尔特 · 凡 · 埃卡德特为代表的对手——同样也是由玩家扮演。正邪两方都需要在博物馆当中探索各个隐秘的房间，寻找画作和线索，还得躲避保安的巡逻，以及施展手段妨碍对手，包括射击对方、阻挡走廊和盗取对方的胜利点等等。

比较有趣的是，这款桌游地图当中的特定地点会暗藏一个自毁陷阱，触发之后双方都要努力尝试逃跑到出口处，不然就



会和博物馆一起被毁灭，非常有“走哪塌哪”的《古墓丽影》风范。

游戏支持最多四个玩家参与，不过并不会分为四个阵营，而是将玩家分属到正邪两方，每个角色都可以拿到一个对应的棋子，正义一方是劳拉和游戏中的另一个可操作角色柯蒂斯·特伦特，反派除了埃卡德特，还有犯罪集团的首脑卡瑞尔，算是浓缩了游戏当中的戏剧冲突关键角色。

本作在亚马逊上评分达到了 4.5 分（只有三个评价），不过在桌游爱好者集中地 BoardGameGeek 上只得到了 5.3 分（满分为 10 分）的平均评价，总体来说口碑几乎和游戏本身一样令人遗憾。







星际争霸 桌游版

原名：STARCRAFT: THE BOARD GAME
开发商：Fantasy Flight Games
对应人数：2~6 人

●**对应游戏简介**：作为暴雪早年在即时战略游戏领域的杰作之一，《星际争霸》直到如今都还有忠实的玩家在“孜孜不倦”地进行网络对战。游戏当中，玩家能够从人类、神族和虫族当中选择一个阵营，通过不同的发展策略和战术手法，来消灭敌人所有单位并获得胜利。

●**桌游简介**：将一款即时战略游戏做成桌游，是一个非常大胆的想法，毕竟在规则复杂度上来说，前者往往比后者要高不少——游戏当中的程序可以替代掉很多在桌游当中需要人工计算的过程。所以哪怕在桌游规则上有所更改，这款作品最终还是成为了一款游玩时占地面积比较大的作品，如果开的是 6 人局，可能需要一整张能容纳十个人的大圆桌，才可以比较宽松地摆下所有的内容。

游戏的野心也不少，它拥有一个模组化的地图，玩家可以用其拼合出 12 个来自于游戏原作当中的星球，并且控制自己旗下的空中和地面部队，与其他对手展开交战。

游戏的进程非常缓慢，每一个回合分成了三个阶段，分别是部署阶段（Planning Phase）、执行阶段（Execution Phase）和重组阶段（Regrouping Phase），期间玩家可以让部队占领星球，消耗资源生产单位，以及对敌人发起进攻等等。

鉴于决策较为漫长，这款桌游的游戏时间也比较夸张，平均为 180 分钟至 240 分钟，即 3~4 个小时，而且期间相当一部分时间都花在了等待对手行动上。

不过凭借着 IP 的吸引力和较为有趣的游戏体验，本作还是得到了 2007 年 Origins 大赏的年度桌游奖，在 BoardGameGeek 上平均得分达到了 7.3 分（满分为 10 分），也可以说是一款相当不错的作品了。

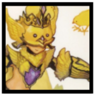










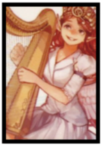




现实与幻想的交界线

现实职业与 RPG 图鉴（七）

大家好，本期《游戏人》中我们的“RPG 职业图鉴”栏目又和大家见面了，这次依然是日本主流女性职业的内容。从常见的 OL，到 IT 方面的职员，甚至是网络播客都有，就让我们看看这些职业有着什么样的魅力吧。





「是预约了 15 时的客人吧，从这里开始要先打倒我才能继续前进。」

接待员



守门类职业，由于熟知组织整体构造所以能迅速应对各种情况。技能“初次印象”是为了让企业的第一印象变得更好的接待技能。据说这一招也能用来钓金龟婿，真假不明。

「失败的责任归社长，成功的功绩归职员。」

秘书



擅长惯例杂务的经营者“辅佐”。技能“行程管理”是不允许出现哪怕一分一秒偏差的彻底管理技能。拥有“潜在小恶魔之力”的秘书里偶尔也会掌握着极大的权力……

「女人的武器不是眼泪而是坚强又温柔的心。」

营业员工



拥有“不屈的女战士”“支援的勇者”等别称的企业红人职业。说企业的建立是由营业来决定的也不为过。百人队的队长被称之为“营业部长”，统率着坚强不屈的战士们。

「哪怕欺骗世人也逃不过我的眼睛」

经理岗位



司掌金钱走向。用技能“财务报表”来处理为报告经营成绩的各项事务。其能力接近经营者，和税务士以及会记之间会进行连携，因此交涉技能也很高。取得证书后会转制为“会记”。

「把事业集中在一起！时代的流向正向着这方」

市场营销岗位



擅长进行市场分析来决定企业方向的关键职业。会对市场动向和新产品进行分析和计划建议，因此会和经营部门与企划部门进行私下行动。技能「市场调查」能直接从顾客那里听取对商品的感想等情报。

「向着大海出船。把世界掌握在手中」

贸易实务岗位



擅长贸易相关书屋的特殊职业。会安排通关、制作通关文件等特殊文书。由于是以「世界」作为对手，所以「英文写作」技能是必要条件。获得国家证书后能转职成「通关士」。

「成为向阳地和背阴地，为您派上用场便是我的使命」

一般事务职业



从内侧保护企业的公司守护着。技能「记账 1 级」是被誉为 S 级难度的技能，据说获得该技能的事务员拥有能够匹敌会记的力量。

「哪怕是华美的白鸟，在水面之下也是拼命地划动着双脚」

宣传职业



使用魔法「新闻稿」、兵器「社内炮（报）」来提高企业品牌的知名度和士兵的士气。据说还有企业独自开发了名为「闪亮闪亮光炮（广告）」的以闪亮闪亮女子为主体的兵器。

「再次聚集在我身边吧！出现吧 STAP 细胞！」

研究者



取得了证明（证书）「博士号」的研究者。将来她们能够转制为教授或副教授。装备品「移液器」是能够吸取、移动、计量少量液体的对于研究来说不可或缺的魔道具。

「被选上的 IT 骑士们啊。向圣剑逻辑思维宣誓效忠，去救助经营者吧！」

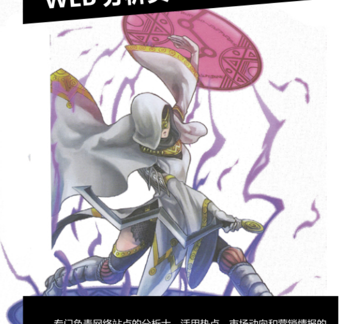
IT 协调员



连结经营者和 IT 的顾问。SE 和中小企业诊断士、程序员都曾转职过这个职业。现在获得这个证书的人员有 6000 名以上，有着「IT 骑士团」的俗称。

「看透数字的另一侧，传授战略」

WEB 分析员



专门负责网络站点的分析士。活用热点、市场动向和营销情报的身姿又被称为「WEB 军师」。解析神器「Google Analytics」能对解析能力进行向上补正。

「源代码是艺术。当集齐所有的时候，就能奏响美妙的音乐」

WEB 程序员



负责网站后端的重装女骑士。擅长站点防卫和构筑系统。一边和前卫的 WEB 设计师进行连携，一边辅助指挥官 SE 或 WEB 监督，后卫的关键。

「造物的极意在规格表。和交货日期战斗，歼灭 BUG！」

系统工程师



能制作开发规格表和工程表并打听出系统关键的 IT 指挥官。由于身处忙碌的部门，所以经常发生连续通宵工作。从死亡行军里归还的 IT 骑士被称之为「不死的黑骑士」。

「最潮流的创意里的生存战略是，入手多种多样的武器」

IT 设计师



在互联网里的前卫关键，负责网站的设计和编程。根据时代来制作出变化多端设计方案的「艺术骑士」。转职方向为 WEB 监督和程序员。

「不管是内部的耻辱还是名誉，监察都会全部揭露出来」

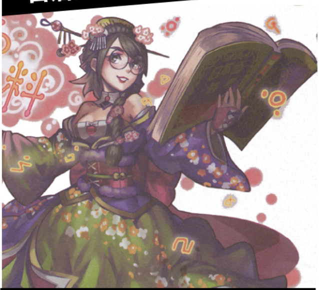
公认会记



能发挥出色财务、会记业务能力的前卫职业之一。资格难度以最高级著称，同时能接受经营战略的咨询业务。技能「会记监察」是为了企业的会记里不会发生暗箱操作而进行监视。

「红豆色、萌黄色、富士红能用英语来说明吗？这就是日语」

日语教师



教授日语和日本文化的文化系职业，别名「大和传承者」。由于要教授外国人日语，因此「英语」是必备技能。精通敏锐的语感、人品、文化等技能，有着十分丰富的知识。

「小孩比大人更能赚钱的‘新时代’开始了」

YouTuber



在 YouTube 这个视频网站上活跃的高手。开始荣登人气职业排行榜上位的新世代职业之一。只要能拔得头筹就能获得财富和名声的一掷千金型职业。

「来吧，用舞蹈来引发世界改革！」

编舞



教授歌手和舞者舞蹈的职业。记住了创作出来的舞蹈的人会化为「人偶师」，表演魅惑人的舞蹈和歌曲。现在流行起有冲击力的舞蹈，最高级的编舞又被称之为「现代的傀儡师」。

「我的孩子啊，在大舞台上展翅翱翔吧！」

演艺经纪人



辅助才艺活动的后方支援型职业。擅长管理行程、营业活动等管理业务。又被称之为「黑子」，培养出人气明星的经纪人会获得「敏腕」的称号。

「这个世界里不会有比自然存在的事物更加有趣又美丽的东西」

电视制作人



从制作电视节目的企划统筹到寻找赞助商，身负电视节目核心的职业。背负着所有节目的责任。由于其能驱使电视的压倒性扩散力而获得「扩散皇帝」的别称。

「正义，有时候会伤害他人。你有着即使如此也要贯彻自己正义的觉悟吗？」

记者



权力监视系职业。被称之为报道事实的现状和意义以及展望的专家，别名「现代的贞德」。技能「彻底取材」必不可失的是保证公平和正确性。

「我是美貌和头脑兼备的偶像上班族哦」

播音员



顶级的现象传达系职业。装备着能把自己的声音和言语变为魔法的武器「麦克风」。这个麦克风里寄宿着言灵，拥有能把话语具现化的能力。

「我推荐红酒的时候就是我想和你恋爱的时候」

侍酒师



现场系职业之一。熟悉各种各样的红酒，提供适合料理的红酒。别名「气氛的魔术师」。侍酒师所带来的餐厅演出也被认为是餐厅的一种料理。

「增加人生的深度，酵母的深度也会增加」

面包师



制造西洋的主食之一「面包」的职业。技能「短法棍面包」是只需要小麦粉、面包酵母、盐、水、麦芽就能制作出来的获得难度 S 级的技能。别名「面包骑士」。

「您等候的人来了吗？咦……是在等我吗？」

服务员



擅长听取点餐的接客系职业之一。技能「拿酒杯」能让搬运能力获得飞跃性的提升。能够转职成「女仆咖啡屋店员」「女扮男装店员」等特殊服务员。

「让发型和内心放松就是领袖的条件」

美容师



用裁剪系技能和烫发来精制美丽秀发。上级职业被称之为「领袖」，能学到「飞剪」等技能。最新技能「头部水疗」能对美丽进行治愈系补正。

「无法爱上心爱之人的眉毛的人，能说是真的爱着对方吗」

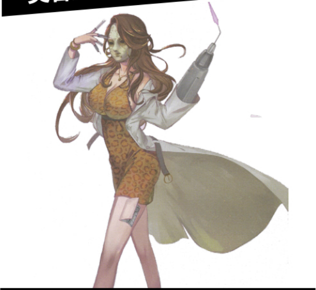
眼部美容师



接近型美容职业。使用忍术「假睫毛」来让女性的睫毛变得浓密。别名「美容忍者」。技能「任意植毛 60 分」能植上数量众多的眼睫毛。

「可爱是能造出来的，但是内在的可爱是没法制造的哦」

美容整形外科医生



把「美丽」「美丽的意识」作为绝对的价值观，擅长改善人类外貌的手术的医术职业。技能有着「恢复年轻」「丰胸」「瘦脸」等诸多分歧。除了行医执照之外，精密度和对美的敏感度也是必须条件。

「‘很适合哦’ 只有在真的很合适的时候才用。这就是我的信条！」

商店店员



特化「卖东西」的贩卖型职业。装备着自家品牌的知识和服装，让自己成为商品来抓住顾客的心。能让商品大卖的店员能转职为「领袖店员」。

「牙齿春色！一边微笑一边消灭虫牙吧」

牙科医生



特化牙齿方面的医术职业。使用钻头、麻醉来治疗虫牙，别名「削减屋」。如果获得了「牙齿美白」「牙齿矫正」「植牙」等美容技能的话，还能进行让牙齿变得美丽的治疗。

文：十大恶劣天气　编：稀饭　美编：咕噜



猛虎嗅蔷薇 铁汉有柔情

关于曼达洛人的传说、传奇与传承

对于《星战》铁粉来说，“曼达洛”是一段充满神秘色彩的传奇。

这个文明自从诞生的那一刻开始，就充满了军事色彩，宛如活跃在银河中的战斗民族。他们在旧共和国和银河帝国两个不同时期，分别成为了绝地和西斯的仇敌，也遭受过惨绝人寰的种族屠杀。然而曼达洛人用顽强的意志力，在星际的角落中保存着特有的文化和氏族传统，在不灭教条的指引下捍卫着独有的价值观。

对于新入《星战》巨坑的观众来说，曼达洛人是人气爆棚的偶像。在迪士尼推出的《星战》真人剧《曼达洛人》中，一个用铁甲将自己包裹得严严实实的赏金猎人，带着软萌可爱的“尤达宝宝”仗剑走天涯的系列传奇故事，让我们完全置身于一场太空背景下的西部冒险之旅。主角身为曼达洛人的成长，与信念的坚守，构建出一个有血有肉，是非分明的英雄。即便是对《星战》一无所知的人，也可以毫无阻碍地沉浸其中。

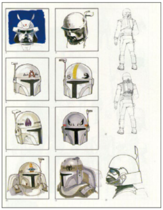
剧中主角——丁·贾林那孤傲、顽强的特质，猛虎嗅蔷薇般的铁汉柔情，和人狠话不多的行事风格，都是曼达洛人民族性的体现。而关于这个文明的传说，在我们所熟知的“星战前传”故事很久以前，就已经开启。

P.S.：在卢卡斯影业被迪士尼收购后，除了《星战》电影正传，其他推出的游戏、小说和漫画都失去了“正史”（Canon）的地位，只有之后漫威推出的漫画才算是正史，而此前的这一类周边故事都被算入到“传说”（Legends）这个平行宇宙当中。
鉴于曼达洛人的故事当中相当一部分内容诞生于卢卡斯影业被收购之前，所以文中难免会涉及部分关于传说宇宙的内容，因此本文只适合用于初步了解曼达洛人的故事设定，并非是一篇严谨而完整的官方正史介绍，望周知。

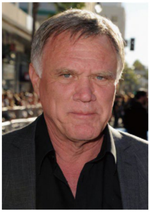
浴火而生——曼达洛简史

●消失的超级突击队

在《帝国反击战》的前期创作过程中，视觉效果总监乔尔·庄士敦构思了一种名为“超级突击队”的强力士兵。他们是银河帝国从曼达洛星系招募的超级战士，其战斗力大大超越“战五渣”水准的冲锋队员。乔治·卢卡斯对此十分动心，然后果断拒绝了这个创意——或许在这位“星战之父”看来，如此强力士兵的加入，必然会阻碍普通风暴兵们“人体描边”枪法的日常演出，给各种主角光环的上演平添阻碍。



▲乔尔·庄士敦初期创作的超级突击队概念设计，可以看到曼达洛人的头盔造型已经初步成型了。



▲“曼达洛人”之父乔尔·庄士敦。

在《星战》小说的创作过程中，唐纳德·F·格鲁特重拾了这一废案，并且将其从“一伙为帝国为虎作伥的强力爪牙”，改为设定成了一个崇尚武力的军事部落文明。通过日后的各种衍生宇宙和外传作品，尤其是刚刚热播的同名电视剧，曼达洛人的形象也变得日益丰满。



▶《曼达洛人》为迪士尼的在线视频订阅服务Disney+创造了一个不错的开局。

●战斗民族的诞生与衰落

早在旧共和国成立数千年前，曼达洛人就在位于银河系外环的同名母星上建立了数个部落，而它们将尚武精神贯穿到了个人成长和社会发展的方方面面。每一个成年族人都是以一当十的精英战士，能够驯服包括“迷龙”（Mythosaurs）在内的传奇生物充当自己的坐骑。征服强者，对于他们来说都是日常的打卡任务。



▲迷龙是曼达洛人最好的坐骑，也是最佳的炫耀物，甚至是他们战旗上的纹章。



▲仍然在星球文明阶段的曼达洛人正在与迷龙恶斗。

然而，这个依靠人类的生理力量就傲立于食物链顶端的种族，很长时间以来都没有产生民族意识和国家观念。与其说这是一个斯巴达式的文明，不如说他们更像是中世纪的瑞士人和近现代的廓尔喀人，依靠充当雇佣兵和赏金猎人来维持生计。

终于有一天，一群曼达洛战士发现有比这种“刀口舔血的生活”更好的生存之道。他们组成了名为“圣战者”的教团，对内联合其他部落，对外展开武力扩张，很快就在曼达洛星上建立了一个军事政权，还在冰雪行星克劳尼斯和只有一半适宜人类居住的谐晨星上建立了殖民地。



▲曼达洛人教团“圣战者”中的成员造型。

在旧共和国成立初期，曼达洛人的各支氏族几乎控制了外环带上的所有重要星球，开始通过瓦特克雷贸易通道入侵内环。在进攻乌杜瑞亚星球（Ubduria）的过程中，为了将向来被他们视为“劣等种族”的类人族原住民赶尽杀绝，曼达洛采取了残酷的焦土政策，这引起了共和国的警惕。最终，议会决

定派遣绝地武士剿灭这股破坏势力。

广袤银河中两派人类的最强勇者们，就这样不期而遇。

在这场名为“曼达洛切除行动”的战役中，绝地奇特的战斗方式——削铁如泥的光剑和宛如魔法一样的原力，让过去遇强则强的曼达洛人感到了极大的不适应。然而，拥有极强战场适应力的他们，很快就开发出了一系列的反制装备和战术。



▲一张描述圣战者与绝地战斗的壁画，不过显然经过了有偏颇的艺术加工。

在贝斯卡合金打造的全身甲、火箭背包和一系列暗器的帮助下，机动性和信息战能力大大提升的曼达洛人很快就扭转了一开始的不利局面。



▲曼达洛人很快就通过武器和战术的改进，找到了对付绝地战士的方法。

尽管旧共和国的军力已经陈旧不堪，但在“瘦死骆驼比马大”定律的作用，以及整体战优势的加成下，依然将好战的“圣战者”逼回了母星。此外，曼达洛人内部的不团结，也是导致溃败的直接内因。他们虽然控制着星区中的近千个星球，但彼此之间内耗不断，在和绝地作战的同时，也时常陷入自相残杀之中。在绝地武士团登陆曼达洛星的决战中，这颗星球的大部分地区变成寸草不生的白色荒漠，幸存者不得不退回到了由巨型曼达洛合金护罩保护的首都核心区域。



▲战争让曼达洛星的表面变成了一片片的白地。

而绝地一方，最终也停止了进攻的步伐——一方面是因为绝地的信条不允许他们赶尽杀绝，另一方面也许是因为这帮发起疯来自己人都打的蛮子，根本不需要外力干预就会走向灭亡。



▲以女公爵身份担当领袖时的莎廷·克里兹。

果不出所料，在纳布星球战役开始之前数年，曼达洛内战就陷入了白热化阶段。此前十几个部落的大混战，变成了以恢复旧日荣光为旗号的好战派，和由女公爵莎廷·克里兹（Satine Kryze，正传中欧比旺的女友）领导，提倡“以戈止武”的“新曼达洛人”的较量，最终后者成功统一了曼达洛的各个氏族。

在克隆人战争期间，谐和星总督布雷·维斯拉组建了“死神卫”，对母星展开一系列的恐怖袭击。他们囚禁和平主义领袖，颠覆了原先的和平主义政权。这场旨在恢复军事独裁的政变，虽然得到了部分民众的欢呼支持，但随着“死神卫”内部发生分裂，很快演变成新一轮的内战。



▲谐和星总督布雷·维斯拉。



▲“暗剑”成为了新一轮内战诸方势力强夺的圣物，谁拥有它，谁就拥有了曼达洛正统地位的合法性。

●新曼达洛人的内战

身为一个倡导和平主义的贵族领袖，莎廷·克里兹深知曼达洛人想要摆脱用鲜血书写的历史，就必须彻底改变自己的生活方式，主动斩断尚武斗狠的劣根性。

对内，她组建了议会，确立了内阁制，身为国家元首的自己仅仅只是象征性的虚职，以此来避免好战的独裁者再次将曼达洛拖入万劫不复的血海之中。

对外，莎廷宣布曼达洛民族放弃战争权，永久性保持中立。

她后来也被推举为中立星系委员会的议长。对于好战派的俘虏，女公爵也并未选择痛下杀手，她将这群异议者流放到了谐和星，允许他们自治，但这个高尚的举动在政治上来看是不成熟的，所以这一决定同时也为日后黑暗势力的卷土重来，埋下了一个悲惨的伏笔。



为了避免亡国灭种的严重局面，原死神卫女副官博-卡坦·克里兹（Bo-Katan Kryze）率部起义，请求银河共和国武装干涉。银河共和国派遣最为精锐的克隆人501军团围困曼达洛首都，推翻了短命的军政府，博-卡坦随之被任命为曼达洛摄政女王。



▲加尔·萨克森。

然而这一次的胜利，只为曼达洛带来不到七年的和平时光，因为旧共和国很快也不复存在了。

在银河帝国成立之后，曼达洛长达数千年的独立地位至此结束。有“三姓家奴”之称的萨克森氏族头目加尔·萨克森（Gar Saxon）被帕尔帕廷任命为曼达洛总督。

西斯势力十分垂涎于曼达洛人的战争资源，并试图把这个战斗民族的故乡改造成一座大型兵营，为帝国提供取之不尽的精英战士。世世代代不曾委身为奴的曼达洛人在女英雄博-卡坦的带领下再次反抗，所迎来的却是持续百年的屠杀。



▲代表着曼达洛人正统地位的暗剑一度被交到了博-卡坦（右）的手中，她带领着不愿屈服的曼达洛人与帝国展开了斗争。

在帝国覆灭后的乱世中，饱受战火摧残的曼达洛星球永远也无法回到旧日的荣光。幸存下来的曼达洛人就像他们的祖先那样，再度分散到了银河系的各个角落，以佣兵和赏金猎人的身份，继续着不灭的传奇。

电视剧的故事，就从这个民族的一份子的身上展开。



武德充沛——曼达洛文化

●最善战的人类

《星球大战》宇宙中有许多战斗力彪悍的种族，在 ACG 和电影作品中曝光率最高的，莫过于伍基人（Wookiee）、特兰多沙人（Trandoshan）、塔斯肯袭击者（Tusken Raider）和我们今天介绍的曼达洛人（Mandalorian）。









▲从左到右分别是伍基人、特兰多沙人、塔斯肯袭击者和曼达洛人。

曼达洛人之所以是人气最高的一支，很大程度上是因为他们的主体由人类构成，其战斗力也是在人类生理极限的框架下施展。对信念的坚守，对勇气的追求，对救赎的渴望……这些人类最为普世性的价值观，既构建出一个有血有肉，是非分明的英雄主义式的凡人角色，也让我们很轻易的将自己代入那个被一身重甲包裹的躯体之中。



▲波巴 · 费特（Boba Fett）身穿的是正统的曼达洛人重甲，不过在正史世界当中，他并不是曼达洛人。

曼达洛文化中最为核心的要素，是勇气和荣耀，其具体内涵相当于现实世界中“武士道”的变异体。每一个曼达洛人都视以一对一正面方式击败对手为荣，虽然后期因为人数的急剧减少和战争形态的变化，在攻击方式上也不再追求“光明正大”（即剧中主人公提到的“Noble Kill”），但对尚武精神的推崇，却丝毫没有褪色。在一场决斗中，失败一方只要还活着，依然可以背负耻辱在原先的氏族中继续生存，等待雪耻日的到来。但一旦拒绝单挑，则会被剥去所有的头衔和装备，驱除到茫茫宇宙中去自生自灭。

曼达洛人有属于自己的语言，但由于他们长期从事的“战争经济”，在银河各处奔波的这群猎手们，逐渐淡忘了母语，转而使用“基本语”（即英语）。



▲或许是为了方便观众理解，又或是受成本所限，《曼达洛人》电视剧中部落成员之间也是用基本语来交流。

●古老的体制与信念

在莎廷 · 克里兹成立第一个统一的曼达洛政权之前，这个



▲在文化层面上，曼达洛人始终重视个人的悍勇。

民族始终是以部落方式分散在银河系外环带中。曼达洛人的古典政治结构是标准的金字塔型，具有明显的封建制特点。位于顶端的族长（Mand'alor）通常由势力最为庞大的一支部落的领袖担任，其他家族依附在其周围，宣誓为族长效忠。

虽然在“新曼达洛人”时期，这个种族的政治形态和生活方式经历了大幅度的古典民主化改革，但曼达洛人身体里面所流淌的，依然是部落战士的热血。因此当年“死神卫”的复辟依然得到了不少族人的支持。

曼达洛人对传统的坚守，从生存角度来看也并非是一件坏事。当整个民族在内战和帝国屠杀中分崩离析的时候，幸存者们依然能够在宇宙的其他角落继续生根发芽，捍卫着坚如磐石的价值观。



▲即便在后帝国时代，曼达洛人依然是以氏族的政治形态抱团取暖。

至于曼达洛人的种族构成问题，旧正史和新正史存在较大出入：前者认为他们类似于“中华民族”的概念，依靠统一的文化来在诸多种族之间形成凝聚力。按照旧正史的说法，只要



▲“父亲”和“儿子”的不期而遇，尤达宝宝是否也会成为一个曼达洛人？

接受曼达洛信条，无论人类还是其他种族，都可以成为他们的一员。在新正史中，曼达洛人基本上都是人类。不过，根据新正史的设定，曼达洛人可以通过一定的规章，以“养子”的方式吸纳其他种族成为自己的一员。

正如同名剧集中的台词，“曼达洛不是一个种族，而是一种信条。”当年沦为孤儿的丁·贾林被曼达洛人拯救，被抚养成人，长大后对信条宣誓，就成为了真正的曼达洛人。如今，他带着犹达宝宝孤身深入虎穴，勇敢地和帝国的残余力量进行斗争，于是女祭司主动为他打上了实至名归的泥角兽印记，宣布他和孩子成为了新的氏族。

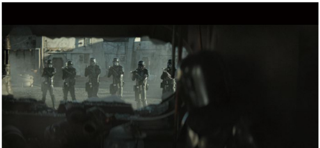


▲丁·贾林小时候被曼达洛人救走的画面（上），和他后来救走尤达宝宝的画面（下）交叠在了一起。

铁甲神兵——曼达洛装备

●贝斯卡盔甲

曼达洛人的名片，就是每个人自从成年开始就要穿戴的一身重甲。这套装备由头盔、肩甲、胸甲、手甲、护裆、大小腿护甲和护膝组成，几乎没有防御的死角。



■贝斯卡金属所打造的仅仅只是一件“防弹衣”和“防刺服”，并非真的刀枪不入，所以在成建制的军队面前，任何曼达洛人都不敢造次．

全套盔甲基于贝斯卡金属打造，这是一种可以抵挡中小口径爆能武器直射，乃至抵御光剑部分伤害的稀有合金，而它最神奇的地方在于完全不会氧化腐烂。所以很多曼达洛战士所身穿的，实际上是年龄至少在两百岁以上的传家宝。



▶丁·贾林登场时身上的曼达洛人盔甲就显得非常陈旧。

也正是因为贝斯卡合金实在过于珍贵，因此雇佣曼达洛人公认的硬通货，就是这种非常罕见的金属块。为了能够获得一块贝斯卡合金，将其打造成新的甲片来替换身上的战损和丢失的部分，很多曼达洛人都会去接受风险度最高的任务。在他们看来，回收贝斯卡金属既是满足自己首当其冲的生存需要，同时又是捍卫本民族尊严的责任。



▲也是为了确保丁·贾林会全心全意去完成任务，帝国的残军才会用贝斯卡合金作为酬劳。

这套盔甲中科技含量最高的部分，就在于头盔。它内置有计算机模块，能够提供视觉增强、AR、通讯等一系列的战术支持功能，让曼达洛人具有了强大的战场感知能力，让潜入渗透特种作战如虎添翼。



▲曼达洛人并不排斥枪械。

●并不仅仅是防具

绝地阵营中尽管也有凯南这样善使爆能枪的角色，但从整体上来说，都是一群重度光剑强迫症患者。相对而言，没有原力加成，更讲究实用性的曼达洛人，在武器和攻击方式的选择上更加开放，这在其盔甲的功能上就能得到鲜明的体现：它不仅仅是一件防御装备，也是一件杀人利器，浑身各处都在意想不到的位置集成有各种致命机关。



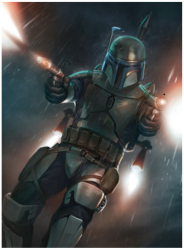
▶穿上曼达洛盔甲后，浑身都是杀人兵器。

仅仅一个拳部，就暗藏有火焰喷射器、腕部激光、腕部火箭、腕刀、抓钩等等战术装备。除了上面这几个一听名字就知道是怎么回事的，我们来了解几个新奇的小玩意儿。



▲曼达洛突击队成员会在盔甲配色和装饰上向着达斯·摩尔的风格靠拢。

单人战斗盾牌是达斯·摩尔手下最为精锐的“曼达洛突击队”使用的特种装备，而这也是《星战》世界观中为数不多可以直接格挡光剑的防具。但由于对能量消耗较高，并没有被其他猎人武士继承使用。



▲詹戈·费特除了擅长暗器，还会使用标志性的双枪来作战。

卡米诺毒镖是著名银河猎人詹戈·费特的专属暗器，而这位在旧正史中最著名的曼达洛人，在卡米诺星球充当共和国克隆大军的“模特”期间，要求擅长基因技术的卡米诺人为其制作了一种见血封喉的毒液。他将这种致命液体同传统的飞镖装备相结合，变成了一种独门暗器。除此之外，他还委托主人为其提供了一份强力麻醉剂的配方，在执行活捉任务的时候，另一种麻醉镖就会派上用场。

“鸣鸟”是一种腕套形状的机关，通过发射针状暗器杀伤敌人，其弹体由贝斯卡金属制成，内藏有高爆炸药。由于制作原料及其珍贵，所以曼达洛猎人不到万不得已，绝不会使用这种武器。除了给予单体目标以致命杀伤以外，“鸣鸟”还是一种清场武器，丁·贾林在剧集中就曾经使用它秒杀了四名帝国冲锋队成员。



▲描绘丁·贾林使用“鸣鸟”的瞬间的概念原画。

曼达洛人的装备，经历了三个历史时期。在远古时期，他们的战士佩戴三角形头盔，身穿斗篷，使用长矛作战，颇有“300斯巴达兄贵”的风格。

在遭遇绝地武士之后，曼达洛人更强调利用信息化和突然性优势，来对抗“原力”这种宛如开挂的特异功能。此外，他们开发出了名为“全向术”（Cubism）的搏斗技巧，强调每一个招式动作，都能发挥自身“移动人肉军火库”的作用，利用攻击方式的多样性和火力优势，在正面战斗中压制对手。


▲画风非常抽象的全向术搏斗描述画作。

在帝国末期，重操旧业的曼达洛人取消了一些华而不实的搏击装备，更加注重个人的感知增强和防护力。此外他们也大量学习使用制式武器和载具，力求在捕猎行动进入 Plan B 的情况下也能够全身而退。

●被孤立的民族

无论从装备、战斗力还是目前电影主线故事的进展来看，曼达洛人都是《星战》世界观中现存的最强族群。然而在欣赏剧集中丁·贾林行云流水般的战斗表演的时候，很多观众不免发出这样的疑问——如此能打的民族，为何落到了不能见光的地步？


▲《曼达洛人》电视剧中，丁·贾林所属的部落藏身在下水道中。

从政治角度来说，依靠以雇佣兵和赏金猎人为代表的“战争经济”起家的曼达洛民族，并没有太多的是非观念，而他们所从事的行当本来就容易给自己拉仇恨。回顾曼达洛的历史就会发现，他们也算是《星战》世界观中同时可以把旧共和国、帝国和义军三方全部都给得罪光的奇葩派系了。

虽然曼达洛人在历史上也曾经短暂的建国成功，但由于树敌众多，且鲜有强大的力量，曼达洛动辄就陷入墙倒众人推的局面，人口逐渐凋零也就在所难免了。


▲作为新时代的曼达洛人，丁·贾林除了枪法精准，近身搏斗也很了得。



▲在传说世界的故事线当中，曼达洛人有过一段非常野蛮的侵略史，从而结下了不少仇怨。

从生活方式上来说，曼达洛人生性好斗，不喜欢阶级社会的禁锢，并且他们中的大多数人就像游牧民族一样过着漂泊不定的法外生活，很难产生凝聚力。整个曼达洛人群体乃至在成为“珍稀物种”的时候，都很难说拥有了广泛的民族意识。而众所周知，如同一盘散沙的民族，很容易会被人各个击破。



从军事层面来说，曼达洛人的军备科技完全偏向单兵特种作战方面，完全没有重武器。航天载具也是以小型货运飞船为主，孱弱的火力和机动性使其在面对战斗机时生存力渺茫。至于在陆战情况下，虽然有火箭背包和无敌盔甲加持，但在面对成建制的部队时，依然毫无胜算。

综上所述，曼达洛人的个体战斗力会让他们成为很好的特种尖兵，然而在宏观的作战层面和文化普及层面上来看，这个民族的天性让他们缺乏凝聚力，最终只能以松散的群体形式生存在宇宙世界当中。

写在最后——极简主义的《星战》之美



关于《曼达洛人》一炮走红的原因，有人认为是迪斯尼的高昂投入，毕竟据说每集的制作费用高达一千万美元。然而即便将这个数字翻一倍，平均到每分钟的花销，也不可能与《星战》正传大电影相比。影视归根结底是一种戏剧，真正打动我们的地方，永远只有两个要素——故事和人物。

近年来，背负着沉重历史包袱和“政治正确”枷锁的《星战》正传作品口碑持续走低，而以《侠盗一号》、《曼达洛人》为代表的“外传”，甚至是《绝地 陨落的武士团》这样的游戏剧本，却能够用心遵循着《星战》的叙事逻辑，通过那些从“历史”中抽离



出来的背景片段，为我们献上更接地气的故事和更富感染力的人物。



正如我们在《曼达洛人》中所看到的那样，没有原力相互碰撞，没有光剑厮杀对决，更没有父子相杀的狗血，有的是佣兵生涯的残酷无常，以心换心的真挚情谊，以及永不言败的精神。它比新三部曲更能表现出一个星际武士的品格——勇敢、自省、舍己、无我；它比老三部曲更能诠释出一个太空游侠所应该体现出的古风。

在对《星战》的庞大架构大做减法，以至于让就连“卢走天”梗都 Get 不到的观众也能无障碍观赏的同时,《曼达洛人》始终没有放弃《星战》的神髓。《星球大战》的内核是西部片和武士片，而这部衍生剧集正是完美贯彻了这一特性。



剧本可以看作是科幻版的《带子雄狼》和太空版的《荒野大镖客》,几个分集更是完美致敬《用心棒》、《七武士》、《战国英豪》等黑泽明名作。法外荒蛮之地中的锄强扶弱，赏金猎人与孤儿的身份轮回，反英雄的自我救赎……乔恩 · 费儒就是这样为我们打造了一部外观前卫而内核传统的太空西部片。

我们之所以青睐“《星战》外传”中的角色，是因为这些人是没有显赫背景的普通群众们，他们都是活生生的人。在没有“天降大任与斯人也”命运羁绊的前提下，他们的成长和觉醒才具有天然的感染力。

正如《曼达洛人》的主角丁 · 贾林，他拿钱办事、杀人无数，但是他也有自己的底线。他深知自己没有能力跟银河帝国作对——哪怕对方只剩下了一群残兵败将，但至少他没有放弃分辨是非对错。这是一个在灰色地带游走的浪子毅然回头的故事，也是一个人从迷茫到自我意识觉醒的过程。成长中的这个曼达洛人发现了自己的价值，也发现自己并非无能为力，他能做的有很多。同样是表现一个觉醒和反抗的过程，剧集讲故事的能力明显在电影新三部曲之上。

纵观《星战》的庞大绘卷，曼达洛人和绝地曾经是人类种族的最强武士，毕竟当年曼达洛人塔·维兹拉就秘密加入绝地，凭借自己所铸造的“暗剑”开启了两大派别珠联璧合的历史。如今，天行者已经再度崛起，曼达洛人的后世精英，也在前台惊艳亮相。“The Force”和“The Way”之间即将发生的化学反应，的确值得我们期待。

秘密花园
曼达洛人

看完了关于曼达洛人的历史介绍，我们也试试让已大量阅读文字的双眼休息一下，欣赏欣赏来自电视剧《曼达洛人》的设定图。这部电视剧是迪士尼的视频订阅服务 Disney+ 的“首发护航”作品，所以在整体品质上有着过人的水准，而且很大程度上保留了《星战》老三部曲中来自著名概念设计师和画师 Ralph McQuarrie 订立的古典科幻风格。这也意味着它的叙事设定概念图会拥有很浓重的古典味道。下面展示的概念图主要来自电视剧的前两集，其中已经包含了许多关键的元素，包括萌翻全世界的“尤达宝宝”（这不是它的真正名字），以及主角“丁·贾林”——尽管大多数人只会叫他“曼达洛人”，还有希罗附体，没事就准备自爆的 IG-11 机器人。

文：稀饭　美编：雷普利

艺术家：Christian Alzmann

他是 1998 年就入行的资深概念原画艺术家，就职于卢卡斯影业旗下的著名特效公司“工业光魔”（Industrial Light & Magic），曾经参与过非常多的电影作品，出道作品是以概念艺术家身份参与史蒂芬·斯皮尔伯格的电影《人工智能》（A.I. Artificial Intelligence）的创作。如今他已经是工业光魔的资深视觉特效艺术指导。



▲曼达洛人试图攀上贾瓦人的沙漠履带车，却被电击枪击倒的场面，这是第二集当中的一个经典场面。



▲萌炸的尤达宝宝概念原画，和电视剧当中的造型比起来，这个初期造型还要更 Q 版一些。





▲终于修好飞船后，曼达洛人带着尤达宝宝准备离去。这里尤达宝宝的脸型已经非常接近电视剧中的版本。

◀为了和贾瓦人达成交易，曼达洛人在一番九死一生的搏斗后，拿到了泥角兽的蛋。原画中也有提及他胸甲被摧毁的细节。



▲曼达洛人骑乘布勒格的画面，这种外貌奇特的坐骑在电视剧中的戏份还挺不少。





▲曼达洛人和奎伊尔骑乘布勒格的画面，其构图和场景上充满了西部片风情。

◀非常有西部片风格的概念原画，曼达洛人和 IG-11 都采用了常见的牛仔英雄站姿。

艺术家：Nick Gindraux

目前正在为 20 世纪福克斯提供服务的电影及游戏概念原画师，主要在美国洛杉矶工作。除了参与《曼达洛人》的概念原画设计，他也是一位擅长科幻、中世纪、古罗马以及现代战争主题的概念原画师，之前参与过比较重要的原画工作有《神秘海域 4 盗贼末路》和《最后生还者》。



▲描绘第一集曼达洛人和 IG-11 与看守尤达宝宝的佣兵们激战的原画，四射的激光和两者淡定的身体姿态形成了强烈对比。



▲另一张描绘曼达洛人和 IG-11 战斗的原画，尽管镜头只聚焦在两者身上，却显得临场感十足。



▲标志性的曼达洛人硬汉背影形象，和大雪纷飞的背景相得益彰。

艺术家：Doug Chiang（江道格）

在参与《曼达洛人》开发的成员当中，江道格是职位最高的卢卡斯影业成员之一。他出生于中国台湾，随后移居到美国的密歇根州并在那里长大。在 80 年代，江道格开始投身到特效行业，并在一段时候后加入到工业光魔公司当中，为《终结者 2 审判日》和《阿甘正传》等作品担任过创意指导，并且随后以设计总监的身份参与了《星球大战》新三部曲中前两部的制作。在离开卢卡斯影业并在圈子中闯荡了一段时间后，经历了创业失败的江道格重新回到卢卡斯影业，并参与了《星球大战 原力觉醒》和《星球大战 侠盗一号》的制作。如今，他已经成为了卢卡斯影业的副总裁和执行创意指导。



▲描绘曼达洛人和冰层下巨兽战斗的原画，这是第一集当中的首个高潮，展现了这位硬汉的老练和艺高人胆大。



▲描绘曼达洛人和泥角兽战斗的概念原画，很好地体现了两者在战斗力和气势上的不对等。



◀在沙漠星球上的原住民农场，落日的余辉照出了曼达洛人和农场主奎伊尔的身影。

艺术家：Jama Jurabaev

这位来自英国伦敦的自由概念艺术家和艺术指导技艺非常庞杂，擅长绘画泥雕、素描和油画风格的原画，参与过的作品也非常多，主要是电影作品，例如《神奇动物 格林德沃之罪》、《侏罗纪世界 陨落国度》和《头号玩家》。他在《曼达洛人》当中主要贡献了一些优秀的场景氛围描绘原画。



◀描绘泥角兽巢穴入口的概念原画，很好地通过场景塑造出了龙潭虎穴般的压迫感——这也是在观众在电视剧中对巢穴的唯一印象。

艺术家：Ryan Church

这位加州出身的概念设计原画师也曾是工业光魔公司的员工，参与过《星球大战》新三部曲中后两部的制作，以及史蒂芬·斯皮尔伯格的《世界大战》。如今他作为自由概念设计师，为处于加州以及美国其他地方的娱乐公司提供服务，客户当中包括了派拉蒙、环球、索尼、迪士尼和 EA 等等。



▶展现贾瓦人强拆曼达洛人的飞船时的场景，画面重点虽然是在沙漠履带车身上，但整个场景的叙事非常完整。



▲在拼死拼活满足了贾瓦人的要求后，终于拿回了飞船零件的曼达洛人在奎伊尔的帮助下，于夜幕中重新修理飞船。



艺术家：John Park

来自于美国加州奇诺市的自由概念艺术家，参与过相当不少电影作品的制作，包括《变形金刚 4》、《哥斯拉》、《人猿星球》、《阿丽塔 战斗天使》和《死侍》等等。比较有趣的是，他还列出自己参与了《阿凡达 2》《3》《4》《5》的制作，然而这四部影片到现在还是神龙见首不见尾。

■这是第二集开场的第一个重要的镜头，一位佣兵和一个婴儿，颇有点儿《带子雄狼》的味道。

合作绘画

下面的几张概念原画都是上面提及的画师里的某两位合作制作的概念原画，所以不再用标题表示，而是改在图注当中提及。



▲ Nick Gindraux 和 Doug Chiang 合作的原画，展现了曼达洛人和奎伊尔在荒野中度过夜晚的时刻。



▲ Nick Gindraux 和 Ryan Church 合作的原画，展现了曼达洛人身上矛盾的一面：冷酷地“杀死”了 IG-11，却是为了救下尤达宝宝。

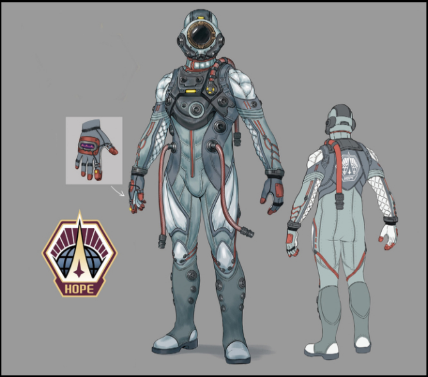


▲ Doug Chiang 和 John Park 合作的原画，着力描绘了赏金猎人公会所在的酒馆给人的印象。

秘密花园
天外世界

《天外世界》作为去年最好玩的角色扮演游戏之一，游戏风格很好地继承了黑曜石和老《辐射》的那一套。除了包含各种黑色幽默和现实讽刺的剧情以外，游戏那大量参考了美国西部时代和上世纪 50 年代美术风格和文化要素的艺术设定也是能够吸引众多玩家的因素之一。

文：三日月　美编：雷普利



▲希望号的图标以及船员装备。作为玩家扮演的角色，希望号的船员为了应付漫长而且未知的太空旅程而将自己冷藏了起来。从船员的装备也可以看出这一点，比起战斗或者日常生活，船员的装备更着重于保证自己的生存：氧气面罩、贴身的套装以及缠绕在身上的各种用处不明的管子。

艺术家：B.R.Guthrie

来自美国的 B.R.Guthrie 是黑曜石（Obsidian）的一位概念艺术家，他擅长设计和描绘各种幻想生物。在本作中，他负责了绝大部分外星生物的设定，除此以外还负责了部分角色设定。

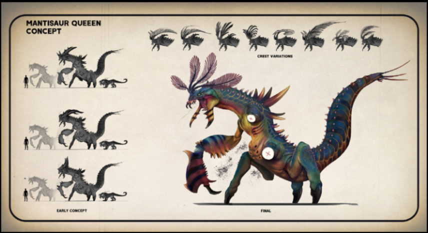


▲瘤猪是《天外世界》中的一种虚构生物，和现实的家猪类似，只不过在设定上更加“实用”而已。和家猪只能“一次性屠宰”不同，瘤猪身上的瘤子是会掉落并可以用来制作成食物，虽然听起来非常恶心，但对于缺乏食物来源的太空殖民者来说，这种能够“可持续开采”的食物来源才是最好的。

▼作为游戏里少有的 BOSS 级敌人，巨型螳龙兽女王的体型在游戏中绝对称得上是数一数二。从概念图可以看出，实际上女王的基本设计在很早的时候就已经确定了下来，后期的修改主要在躯干（例如手）和头部的触角上。



▲除了玩家最终能看到的版本以外，实际上游戏中的每种野生动物都经历了数次更迭后最终版本才被确定下来。而即便是虚构的生物，它也是取材于现实的生物。例如图上的这种飞行类生物，在头部设计上就参考了不少飞行类昆虫和鸟类。





艺术家：Bobby Hernandez

Bobby Hernandez 担任黑曜石的首席概念艺术家，除了《天外世界》，他还负责过 PC 游戏《暴君》（Tyranny）和《真理之杖》的美术设计。在本作中，他主要负责场景以及世界观塑造。

◀虽然名字叫“没谱”，但实际上“没谱号”在游戏中相当靠谱。作为玩家的代步工具和家，没谱号是玩家最经常去的场景之一。而在每次出发前，玩家的必经之地之一便是没谱号的驾驶舱。



▲不过也不是所有同伴都需要一个房间，例如同伴之一的清洁机器人“山姆”，它的房间就只是杂物间而已。在房间的左边还能看到山姆待机时停放的装置。



◀游戏中的同伴在没谱号上都有自己独立的房间，而从房间的摆设能看出同伴的角色背景或者性格设定。例如帕尔瓦蒂是一名机械师，但她同时也向往绿意葱葱的自然景观。因此在她的房间里除了能看到众多机械师的装备以外，还能看到不少盆栽和植物。

▼在游戏里没谱号的功能基本只有代步，而从外观来看，没谱号也的确缺乏武装。鉴于其原主人已经不幸去世，被主角用一个登陆舱直接砸死，没谱号此前的冒险经历大概也无从考究了。





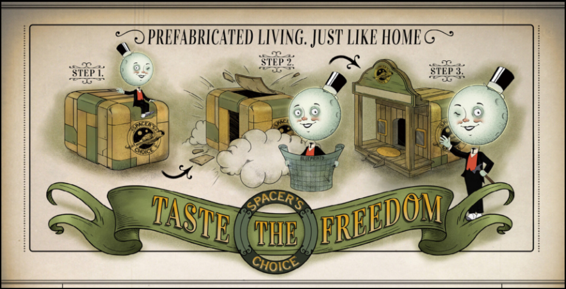
▲劈地号是玩家获得没谱号后到达的第一个根据地。在故事设定中，劈地号凭借着运输枢纽在董事会中艰难获得了中立地位。而作为运输枢纽，劈地号自然少不了各种让飞船停泊的港口。



▲就和历史里的拜占庭一样，游戏里的拜占庭非常繁华。然而繁华的背后却是腐败和衰退。图上的地区为拜占庭的贫民窟，在游戏中实际上并没有登场。玩家所能到达的区域实际上是图上所示的高层地区：拜占庭的中心和富人居住的区域。



▲作为游戏设定的一环，本作中几乎所有装备和道具都有其对应的品牌，因此品牌设计成为了本作美术概念的重要一环。我们可以看到美术风格和昔日美国西部开发时期的品牌非常相似。



◀虽然服装品味和美术风格还停留在西部时期，但科技水平还是有点未来气息的。例如这种三个步骤就能直接建成的房子（不过在现实里也已经有类似的技术就是了）。



艺术家：Hannah Kennedy

Hannah Kennedy是一位自由艺术家，不过现任职于黑曜石。她擅长描绘角色，但涉及的题材非常广，但基本以魔幻以及古风为主。

▲帕尔瓦蒂是玩家的第一个同伴，而从衣着以及外观不难看出她的本职是一名机械师。有意思的是，作为“水岸镇”的前员工，玩家还能在其衣服上看到她的名牌和机械师资格证，她是水岸镇的第 76 个认证机械师。



▲复古风的武器是本作的一大特色，从设定图上可以看出设定的细致之处。除了零件以外，玩家还能看出武器的挂饰，甚至还有缺了一个螺丝这种小细节。

艺术家：Brian Menze

Brian Menze 算是黑曜石的老员工了，甚至在黑曜石还没有成为“黑曜石”的时候就已经在了。除了《天外世界》以外，他还参与过不少经典 RPG 的艺术设计，例如《辐射 2》《异域镇魂曲》《冰风谷》《辐射 新维加斯》，其中他在《辐射 新维加斯》中担任的是首席概念艺术家。



▲虽然科技进步了，但在《天外世界》的世界观里，人的审美观实际上还停留在美国西部时期，例如这张构图风格带有满满时代感的全家福。

秘密花园
荣耀战魂

《荣耀战魂》凭借独树一帜的战斗系统，且大概只有“拼刀发烧友”才想得出来的硬核玩法，俘虏了全世界的刀剑格斗爱好者。游戏本身将骑士、维京人和日本武士三个来自世界不同角落、风格迥异的战士们齐聚一堂的背景设定，不仅吸引力十足，也让设计角色、场景、兵器铠甲等要素的艺术家们有了极大的发挥空间。

而在2018年年底推出的大型资料片《烈火行军》一口气加入四位中国势力英雄，为游戏注入了名为“武林”的新血液。中国玩家自不待言，甚至国外玩家们也为之亢奋不已。下面，我们不妨从紧张的战斗中稍事休息，以静态的视角，欣赏来自几位参与了《烈火行军》角色设计的艺术家们笔下的勇士。

文：长剑　美编：雷普利

艺术家：Guillaume Menuel

来自育碧蒙特利尔的概念图画师，参与了“《刺客信条》系列”、“《幽灵行动》系列”等多部育碧作品的制作。目前他仍在继续负责《荣耀战魂》的角色设计工作，包括武士势力最新英雄“刽子手”。而四位中国英雄中的两位都出自他之手。

▼只有最富有经验的武林勇士才能当上将军。他们不仅武艺高强，同时也深有谋略，加之重义的品行，让他们被称为兵法、战争艺术的化身。将军的设计显然是参考了关公在各种影视娱乐作品中的造型（角色名也确实叫关羽），排除细节方面的外形元素不谈，一把关刀加上那富有魅力的长髯，便足以在玩家的脑海烙下深深的印记。





▲天地属皇家御前侍卫，是皇族成员的忠诚保护者，而“天地”一词象征着他们将为此奉献一生。天地以他们的骁勇善战著称，同时也因遵守原则而赢得对手尊敬。在设定图中，天地给人的第一眼观感就是“这肯定是一位中国战士”——嵌有狮子与祥云等元素的鳞甲、绑着布条的弯刀、还有游戏中如掌击和弹腿这些与中国功夫结合的招式，都非常具有中国韵味。



▲该图的设定基本被沿用至剑子手的女性英雄樱的默认造型上。樱作为制裁恶行的执法者，却在砍下一个个脑袋后逐渐丧失人性，在一次任务中屠杀了一个村子的无辜百姓，从此踏上修罗之路。所以艺术家在该英雄的设计上希望塑造的是“疯狂”。为了凸显这一点，于是我们在游戏中看到的是比设定图更大型的板斧，还有她那暴风骤雨般的舍身攻击。



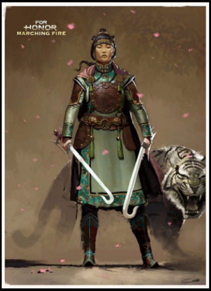
▶男性刽子手的默认造型。装饰方面相对朴素一些，但还是同样在腰间挂上了人头模型。这一做法象征的是刽子手“斩首越多自己就能变得越强”的执念，也为这一英雄平添咄咄逼人的威慑力。

艺术家：Remko Troost

来自育碧蒙特利尔的概念图、插图高级画师，同时也是“《刺客信条》系列”分镜脚本写作。下面是他负责的英雄“女侠”和部分其他角色的设定图。



▶为女武神绘制的烈火行军新造型。用野兽毛皮装饰肩部和腿部，红色披风与女武神的武器结合相得益彰，颇有斯巴达战士的风范，再加上引入羽毛元素的流线型头盔，给一直走“女汉子”路线的女武神增添了不少女人味。



▲女侠是对帝国内战时期女性护卫的称呼。她们用舞蹈一般的动作和带有钩爪的短剑撕扯敌人。飘散的花瓣间，女侠闭上眼睛与露出獠牙的白虎站在一起，静与动的反差透出侠客蓄势待发的浓浓杀气。



▲蒙面的女侠展现了她作为刺客的不为人知的一面。女侠肩负孤身一人潜入敌营作战的任务，隐匿与实用的原则让布料的使用显得更加随性，披风也因久经风霜而变得破烂烂，突显出利落的孤狼气质。



▲这一幅的女侠是作为侍卫时的装束，衣物与铠甲穿戴得整整齐齐，色调的搭配也熨帖而讲究，体现出女侠的社会地位。



◀一组早期设定图，作者首先对中国古代服饰进行了一番研究。图中的几个设定都更接近“女将军”这一形象，颇有花木兰那样巾帼英雄的风采。



■亚玻伦作为游戏故事模式的核心人物，为本就已经陷入战火的世界继续火上浇油，所到之处纷争不断。身后的渡鸦呼应着她灾厄的化身，而优雅之下潜藏疯狂的神秘魅力也在图中得到展现。



■使用棍棒的角色让作者想到了中国神话作品的经典形象——孙悟空。事实证明，少林的战斗风格与其结合得天衣无缝，部分处决动作也向着孙大圣的动作靠拢。所以少林的这一装束也成为了其最受玩家欢迎的皮肤之一。

艺术家：Vincent Gaigneux

来自育碧蒙特利尔的高级美术设计师，从《刺客信条》初代开始便参与到该系列制作当中，之后也参与了“《孤岛惊魂》系列”等作品的美术设计。他为《烈火行军》设计了“少林”这一角色。



▲▼除了猴面以外，作者同时也设计了其他野兽系的服装，这一主题下的服装自然地呈现除了更多的幻想风格。





■少林是精于使用棍棒的武僧。“浩劫”（游戏设定中的一场天灾）之后，世界一片混乱，帝国也爆发了内战。于是少林们决定走出寺院，不惜动用武力也要修复被颠覆的秩序。这一组图符合我们对少林武僧这一形象的标准认识：光头和顶上的戒疤，脖子上挂一串巨大的佛珠，甚至还在身上纹满了经文。轻量的护甲也展现出少林功夫的特性。



■这一组少林则借鉴了清朝武术家的装束风格。他们的衣服裹得更严实，护甲更厚，上面的装饰品也更多。



▲耶梦加得是一股为迎接“诸神黄昏”的战斗而崛起的力量。他们诞生于“大灾祸”之后，并藉由吸纳那些被维京人排除在外的人而逐渐壮大——大灾祸之后，一场流行皮肤病席卷北方，患者皮肤化为蛇的鳞片一般。耶梦加得以最终毒死索尔的那条巨蛇为自己命名，使之与维京人信仰中的不祥之兆两相契合。



▲他们逐渐成长为偏狭的黑暗势力，坚信自己是自索尔的陨落中崛起。为了对充满苦难的起源表示尊崇，成为耶梦加得之前需要经历一场致命的仪式：用酸灼烧皮肤，用铁锤敲击肢体——在仪式中丧命的人不计其数，而幸存下来的人则被授予战锤，标志着他们正式成为伟大的耶梦加得战士。



■一名耶梦加得战士就是一道可怕的风景，在诸神黄昏来临之前，他们将粉碎一切弱者，因为他们坚信只有最值得留下来的人才能迎接最终的大战。图中的耶梦加得战士那散发红光的双眼与身后迸发的火焰更加衬托出其可怕之处。

艺术家：Rienque LeVerite

来自菲律宾的角色设计师，概念图、漫画插图画师。下面一组图展现了其笔下的新英雄“耶梦加得”的诞生过程。

MUSIC COLLECTION

《游戏·人》第七十三辑音乐收藏介绍



春日已过，空气里还是有挥之不去的刺骨，偶尔从云层间露脸的太阳为这冷热交错的时节增添几分暖意。疫情的影响让大部分读者的这个春季都足不出户，工作学习都面对着屏幕，听音乐的时间也随之增加了吧，又或者是忙着玩游戏而没法享受最新的流行音乐呢。不过不管是休闲还是游戏，耳边总少不了音乐的陪伴，不知道今年春季里有什么让各位读者印象深刻的新曲呢?

序号	曲目	出自	演唱者
1	Staff & Credits	游戏《生化危机3 重制版》	-
2	Ready to	动画《动物新世代》	影森满（诸星堇）
3	Tifa's Theme	游戏《最终幻想VII 重制版》	-
4	AIと心	游戏《女神异闻录5 乱战 魅影攻手》	-
5	Flowers Blooming in the Church	游戏《最终幻想VII 重制版》	-
6	Again	动画《水果篮子》	Beverly
7	lords hall swadian	游戏《骑马与砍杀 战团》	-
8	In Wonderment of Winter	游戏《精灵与萤火意志》	-
9	Daredevil	游戏《女神异闻录5 乱战 魅影攻手》	Lyn
10	The Mandalorian	电视剧《曼达洛人》第一季	-
11	The Baby	电视剧《曼达洛人》第一季	-
12	渚のバカンス	游戏《十三机兵防卫圈》	伊藤フウ

1 Staff & Credits 游戏《生化危机 3 重制版》片尾曲

作曲：上田雅美





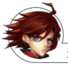
苍穹 推荐

《生化危机 3 重制版》的配乐部分找来了负责过原版的上田雅美和内海早织，而除了安全屋的钢琴曲《Free From Fear》外，这首经典的 Ending 曲也得到了重新演绎。当玩家控制吉儿和卡洛斯死里逃生，目睹浣熊市在爆炸中毁灭之际，悠扬的旋律随着制作人员名单缓缓流淌，刚刚因大决战而被肾上腺素刺激的紧张情绪也随着音乐渐渐平复，随之而来的是顺利通关的兴奋和喜悦。而对于经历过原版的老玩家而言，相信还多了几分感慨，1999 ～ 2020 年，转眼二十一年时光已逝。花有重开日，人无再少年……

2 Ready to 动画《动物新世代》片头曲

作曲：Jin Tanaka　　作词：rihoco　　演唱：影森满(诸星堇)

Hey! Are you ready to go? Cause you know the way to go 信じたい 选んだ way さあ　行こう The brand new world	嘿!你准备好出发了吗? 当然你知道要走的路 想要相信选择的道路 那么迈向崭新的世界吧
谁もが　息を潜めて 境界线を　なぞり続けてる 声なき　声の向こうに 踏み出す　あなたへ届くよ	到底是谁屏住了气息 是谁持续描绘着边界线 向着没有声响的方向迈出脚步 一定能够传达给你
一瞬だって止まらない 世界を駆け抜けて	一刻也停不下来 奔向世界
彩れ　あなたらしくあれば いつだって　何度でも変われる 果てなく　伸びる影を超えて Take on your way　迷わずに Go ahead!	如果能像你一样大放异彩 无论何时都能够改变自己 超越无限延伸的影子 选定你的道路，毫无迷茫地向前进!



沐枫 推荐

近期 Trigger 的最新 TV 动画《动物新世代》终于开播，除了大呼狸猫兽人女主人公影森满的可爱之外，由其声优演唱的诸星堇演唱的片头曲也值得关注。影森满在角色上，有着 Trigger 一贯的女主人公塑造风格，可爱但又不失坚强，即使在这个充满兽人的都市，自己有着众多不适应的地方，也能努力向前迈出脚步。诸星堇的演唱很好地将女主人公的这种气质融入曲中，在鼓点鲜明的伴奏衬托下，诸星堇凛然又有活力的声音给人一种勇往直前的感觉，这与 Trigger 的风格相得益彰，让人不禁期待起影森满的大冒险。

3 Tifa's Theme 游戏《最终幻想VII 重制版》BGM

作曲：植松伸夫





沐枫 推荐

老实说 Butterfinger 的买糖兑《最终幻想VII》蒂法主题活动真的挺反人类的，糖买了还不能直接拿，非要用小票上传官网，结果传了两次才成功。不过 PS4 蒂法主题兑换后，那熟悉的《Tifa's Theme》响起时，忽然感觉虽然耗费了很多时间和经历，但真的是值得的。《Tifa's Theme》是我在原版中就非常喜欢的一曲，因为在这场波澜壮阔的冒险中，看似强大的克劳德，也有着失落、无助的时候，这首以钢琴为主乐器的 BGM 曲速不快，舒缓中给人一种治愈的感觉，正如蒂法在克劳德背后默默的支持和鼓励一样，轻柔却化解了长久以来纠缠的阴霾。

4 AI と心 游戏《女神异闻录 5 乱战 魅影攻手》背景音乐

作曲：喜多条敦志





三猫 推荐

在《女神异闻录 5 乱战 魅影攻手》中，负责游戏原声的不是大多玩家们熟悉的目黑将司，而是同社的另一位游戏音乐制作人喜多条敦志，这位大哥以往还负责过《女神异闻录 Q2》的原声，作曲实力同样不俗。而这次推荐的一首游戏原声则是 P5S 中的原创角色“索菲亚”的主题音乐，本作作为一款外包的分支作品，游戏整体素质虽然并不算非常突出，但几位原创角色却非常讨喜且让人难忘，这首索菲亚的主题音乐“AI と心”相当优秀，电音的旋律带着都市人的犹豫与迷茫，与故事中这位一直尝试学习人类心灵的“AI 索菲亚”无比契合，随着怪盗团与其在日本巡游的冒险，她的成长也映在了玩家的心中，这首原声每次响起时，安心与感动溢满于心。

5 Flowers Blooming in the Church

游戏《最终幻想VII 重制版》BGM　作曲：植松伸夫



三猫 推荐

想必观看本期杂志时的大部分读者还在《最终幻想VII 重制版》中的米德加冒险着，正好这次也向大家推荐一下本次重制版的一首原声，爱丽丝主题的 Remix 版。本次重制版中，两位女主都有着非常优秀的表现，爱丽丝小恶魔般的俏皮可爱以及圣母般的温柔都被完美地再度演绎出来，其中自然少不了背景音乐情怀的加成，虽然不再是由系列经典招牌音乐制作人植松伸夫亲自操刀，但质量都属上乘。本次重制版中爱丽丝主题的 ReMix 曲目非常之多，最经典的莫过于克劳德掉下教堂与她再次相遇的那段“Flowers Blooming in the Church（教会に咲く花）”，在经历过了数场相当激烈的战斗以后，玩家终于得以控制克劳德与爱丽丝一同行动，走出教堂后的二人，“Blooming in the Church”响起，玩家一边听着这首原声，一边与爱丽丝散步于贫民窟的破弃楼顶，当年游玩着原版方块人的玩家们想必内心充满了感概与感动。最后，本次重制版的原声不再完整版原声集将在今年 5 月 27 日正式发售，热爱游戏音乐的朋友们一定不要错过了。



6 Again 动画《水果篮子》主题曲英文版

作曲：XYZ　作词：坂田麻美　演唱：Beverly

How could I be so blind for all this time?
Now that I've realized, it's plain to see
Always it's you who gives me just the words

I need to hear, you give me reason to live
So long, goodbye till the day we meet again
Thank you so much, we will smile until the end
Oh please, I want you here right next to me

Just as long as you are here,
I can find the strength to face my heart
Keep on walking hand in hand, again
Together with you

Miracles I have found along this path
All l see's the future that's ahead of me
There will come a day when I can finally

If it's a dream, can I stay right here with you
For just a while longer 'cause this feels so true
Oh please, I feel like I might disappear

'Cause I'm lost inside your eyes
and there's nothing I can do, my love
Shining so bright, I know that tomorrow will be fine
All the answers, we shall find again
They're just up ahead, almost in reach
I'll always believe

I can't be who you are, 'cause this is me
I want to know you more, just trust in me
Oh please, I want you here right next to me
Just as long as you are here,
I can find the strength to face my heart

Don't let me go, I know that tomorrow's on its way
Keep on walking hand in hand, again
Oh please, I feel like I might disappear
'Cause I'm lost inside your eyes,
and there's nothing I can do, my love
Shining so bright, I know that tomorrow will be fine
All the answers, we shall find again
They're just up ahead

我为何一直以来都如此盲目
如今我终于明白
一直空口无凭的其实是你

我在聆听 你给予我的生存下去的理由
再见了 直到我们再次相会
不胜感激 我们将一直微笑直到最后
请求你 我想你能一直陪伴在我身边

只要你在
我便能找到面对自己内心的力量
别放开我，我知道明天将如期而至
再一次牵手大步向前
与你一起

这条路上我所发现的奇迹
皆是展现在我面前的未来
终有一日
我能理解你的话语 知晓话语背后的含义

如果这只是一场梦 哪怕只是一段时间
我能陪伴在你的身边吗 因为这一切都感觉如此的真实
请求你 我感觉我可能快要消失

因为我迷失在了你的眼眸中
我对此无能为力 我的爱人
我知道明天将会是光明的
我们会再次找到一切的答案
它们就在前方，触手可及
我对此坚信不疑

我不能成为你 因为这就是我
请相信我 我想要更多地了解你
请求你 我只想要你陪在我身边
只要你在
我便能找到面对自己内心的力量

别放开我，我知道明天将如期而至
再一次牵手大步向前
请求你 我感觉我可能快要消失
因为我迷失在了你的眼眸中
我对此无能为力 我的爱人

我知道明天将会是光明的
我们会再次找到一切的答案
它们就在前方





三日月 推荐

虽然日式歌曲里面塞英文或者其他外语是一种非常司空见惯的操作，但由于日本人在英语发音上的“天生缺陷”，日式歌曲里的英文大多给人一种奇怪的感觉。然而对于日本歌手 Beverly Caimen 来说，这就不算什么问题了。Beverly Caimen 是一个美国和菲律宾的混血儿，94 年出生的她早年在美国和菲律宾发展，并在 2016 年的时候前往日本发展自己的音乐事业。

作为外籍歌手，英文唱得流利那是自然的，然而难能可贵的是 Beverly 也懂日文，这也使得她能够在日本以歌手出道。她首次在 ACG 界出道是演唱特摄剧《假面骑士 Build》的 OP《Be The One》，除了《假面骑士 Build》以及其后续剧场版，她还在动画《妖精的尾巴》以及 2019 年新番《水果篮子》演唱歌曲，其中《水果篮子》的《Again》更是同时推出了日文版和英文版。值得一提的是，Beverly 在这首歌中表现的扎实唱功固然令人侧目，但作词坂田麻美的功力也是不容忽视。作为 Beverly 大部分歌曲的作词人，坂田麻美在这首歌曲上展现了不错的语言功底，两个版本虽然语言不同，但意思却是完全一样的。

7 lords hall swadian

游戏《骑马与砍杀 战团》BGM　　作曲：Jesse Hopkins



三日月 推荐



对于部分年龄大一些的玩家特别是 PC 玩家来说，《骑马与砍杀 战团》是一款拥有着特殊地位的游戏。这个上手难度高、画面粗糙、角色操作无比笨拙的游戏是众多玩家童年回忆或者青春岁月中不可磨灭的记忆之一。虽然初代的制作团队规模很小，但至少开发组没有在音乐上省功夫。本作的音乐由 Jesse Hopkins 来负责，此人的知名度并不高，只负责过数款游戏的 BGM，而《骑马与砍杀 战团》绝对能称得上是他的代表作，一人负责了整个游戏的全部配乐。而从配乐名称你也能看出这个游戏的制作规模大小——从名称你基本就能看出 BGM 出现的地方。

《lords hall swadian》顾名思义，这个 BGM 会出现在斯瓦迪亚王国的领主大厅和酒馆中。作为新手最常接触的势力，斯瓦迪亚的重骑兵一直被不少玩家认为是野战最强的兵种之一，这段 BGM 自然也被不少玩家所记得，治愈的音乐让常年“征战沙场”的玩家获得了喘息的机会。如今《骑马与砍杀 II 霸主》也已经发售,各位“骑友”们的“祝你长寿”也可以暂时消停一会了（笑)。

8 In Wonderment of Winter

游戏《精灵与萤火意志》BGM　　作曲：Gareth Coker



纱迦 推荐



由 Moon Studios 开发的《精灵与森林》绝对是本世代 Xbox 的最大亮点之一。今年 3 月，该作的续作《精灵与萤火意志》终于推出，其素质之高，几乎称得上是当今最强的银河城游戏。若不是游戏首发时存在一些 BUG，相信不少玩家都会毫不犹豫地给出满分评价。《精灵与萤火意志》之所以深受玩家喜爱，与其出色的音乐也分不开。游戏的全部曲目都出自 Gareth Coker 之手，算上前作就有的内容，整个游戏一共有 60 首曲目，可谓是一场音乐盛宴。这里我们选择的不是大家耳熟能详的主旋律，而是一首场景 BGM。相信即使没有玩过游戏的人，也能从中感受游戏音乐之美。

9 Daredevil　游戏《女神异闻录 5 乱战 魅影攻手》BGM

作曲：增冈乡太　　歌唱：Lyn

Think twice
Before you pounce
Don’t expect us to be nice
Now’s your turn to be the mouse

Thought you had caught us?
We know how your game is played
Straight up devious
Better regret schemes you have made

The shadows call us
Hear them whisper from the night
Take a leap into the dusk
Gotta set wrongs right

Taking over
Ready or not it’s the moment
Better off
Stepping aside
Burning with vengeance and sully we fight

Crossed the line
Warned you before
We are unbeaten
No one can question it

Daredevil
You’ve hit the wall
Did you think you could get away?
You have us to repay

Deliver reason
Given dreams will never last
End deception
Fantasy will turn to piles of dust

Life is a journey
No one should be puppetised
Yeah ’ cause we are all born free
Listen to their cries

What a nightmare
Reaching out only for nothing
In a maze
Peeling their eyes
Searching for something they won’ t ever find

True faith
Is found within
We’ ll be the beacon
Guiding lost innocents

Once bitten
Twice confident
Nothing to stop us seeking
A kingdom of freedom

STRIKE

Taking over
Ready or not it’ s the moment
Better off
Stepping aside
Burning with vengeance and sully we fight

Crossed the line
Warned you before
We are unbeaten
No one can question it

Daredevil
You’ ve hit the wall
Did you think you could get away?
You have us to repay

好好想想吧
若还要负隅顽抗
就别指望我们手下留情
像只老鼠一样逃走吧

你以为已经抓住我们了？
然而对游戏规则了如指掌的是我们
你已陷入企图
对你定下的规则感到后悔吧

暗影在呼唤我们
听到他们在暗夜中的低语
投身于黄昏之中
我们要拨乱反正

占据上风
准备完毕 就在此时
识相的话
就乖乖让开
复仇之火将我们对抗的污秽统统烧尽

攻破防线
发出警告
没有人能抵抗我们
没有人能质疑我们

恶徒们
你已走投无路
你还想逃之夭夭吗
到了还债的时候了

将真相公之于众
梦境终有消散之时
终结骗局
幻想也会变为尘埃

人生是一场旅途
没有人应当成为他人的木偶
因为我们生而自由
细细聆听他人的恸哭

不过是一场恶梦
渴求之物只是虚无
在迷宫之中
剥夺他们的双眼
寻找隐藏之物

真正的信念
位于内心
我们化作灯塔
引导迷失的无罪者们

即便遭受挫折
也不忘初心
没有任何事物可以阻碍我们
寻找自由国度的脚步

战斗吧！

占据上风
准备完毕 就在此时
识相的话
就乖乖让开
复仇之火将我们对抗的污秽统统烧尽

攻破防线
发出警告
没有人能抵抗我们
没有人能质疑我们

恶徒们
你已走投无路
你还想逃之夭夭吗
到了还债的时候了



水无月 推荐

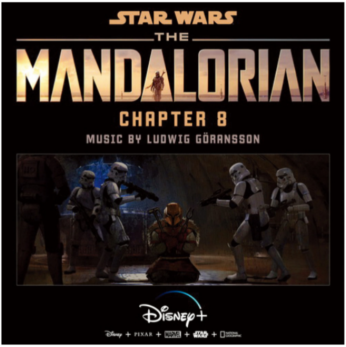
《女神异闻录 5》中被称为“处刑曲”（怪盗团一行确保宝物路线，向 BOSS 发出预告信后再度潜入殿堂时的 BGM）的《Life Will Change》给各位玩家留下了深刻印象。而本次《女神异闻录 5 乱战 魅影攻手》在保留了《Life Will Change》的同时，也为大家带来了一首品质不下于前者的全新“处刑曲”——《Daredevil》，这首歌是流程中在每个牢狱中收集完打开 BOSS 心扉的钥匙后，通向牢狱最深处 BOSS 房间时的 BGM，延续了《Life Will Change》激情、张狂、令人血脉贲张的热血风格，“《女神异闻录》系列”玩家们的老熟人 Lyn 也依旧为本曲倾情献声，充满着战斗意志的歌词足以激发每一位玩家肾上腺素的上升。值得一提的是本次《女神异闻录 5 乱战 魅影攻手》的音乐同样由 Atlus 和 Koei Tecmo 联手创作，而本首歌曲的作曲者，增冈乡太即是所属于 Koei Tecmo 的音乐创作者，在本作之前他为“《真 · 三国无双》系列”和“《信长之野望》系列”创作了不少 BGM，而这首《Daredevil》风格为之一变，依旧大受玩家好评，也可以看出作曲者本人对于“《女神异闻录》系列”有着很深的理解，除此之外他在《女神异闻录 5 乱战 魅影攻手》中还创作了不少优秀 BGM，都值得每一位玩家细细品味。



10 The Mandalorian 电视剧《曼达洛人》第一季主题曲
作曲：Ludwig Goransson

11 The Baby 电视剧《曼达洛人》第一季第八集 结尾背景音乐
作曲：Ludwig Goransson







稀饭 推荐

作为 2019 年末的优秀电视剧代表作之一，和最受欢迎的欧美社交话题所在，甚至是全新“迷因”的诞生源头，《曼达洛人》受到的关注不但超出了迪士尼的预期,甚至可能令其他《星战》IP 旗下的作品也感到妒忌。

这部电视剧流行的原因很多，音乐恐怕并不是其中的关键，毕竟它是一部电视剧，大部分情况下并不靠着大场面和音乐配合烘托去调动观众的情绪，反而是靠着细致而有趣的叙事，和一个个人物互动当中的亮点段落，来征服观众。

所以一部电视剧看下来，起码就笔者个人而言，最令人印象深刻的 BGM 只有两首，一首自然是每一集开头都得听一遍的主题曲《The Mandalorian》，整首 BGM 的长度其实非常接近一首歌曲，不过有着非常明晰的段落区分，前奏是悠扬的笛声重奏，呈现出大漠般的苍茫，随后响起的三角铁和鼓点则仿佛是曼达洛人那硬汉般的身影，随着逐渐繁复的节奏，而在夕阳映照之下逐渐变得清晰。号声突然成为了主基调，加上伴奏的弦乐器，把整首歌推向最高潮，但又最终回落下来，最终在三角铁的轻灵敲打声中，走向沉寂。整个编曲除了一定程度上影射了整个第一集的章节段落节奏变化，也是对曼达洛人这个种族发展的一种比照。

第二首是作为结尾曲的《The Baby》，曲名指代的自然是作为全剧冲突核心的“尤达宝宝”，这个其实已经有 50 岁以上的外星种族婴儿，既代表着强大的原力，却也代表着纯洁的心灵，它能够让曼达洛人在完成任务之后，却又选择“黑吃黑”，将它从帝国的余孽手中救出，正是因为它代表着婴儿的无瑕，能够唤起曼达洛人心中的人性。《The Baby》的整体音律也是靠着低沉而悠扬的琴声来表现尤达宝宝的这一特征，然而在末段用高昂的曲调，来呈现它内在所蕴含的力量，和远大的未来。

12 渚のバカンス　游戏《十三机兵防卫圈》插入曲

作曲：不明　　作词：不明　　演唱：伊藤フウ

青い风に揺られる渚で
あなたと二人
裸足で笑う梦を见たの
だけど不思议
どうして?
いますぐ会いに行きたい
ドキドキいつもより
感じちゃってる

ねえお愿い
あなたのいちばん特别にして
そして教えて
手の系ぎ方から
波のドレスのマ-メイド
连れ出して
きらめく桥の向こうまで
贝壳系いだメモリアル
抱きしめて
白い浜辺で待ってるわ

深い空に流した秘密の
ボトルメ-ルは
遥かなさざ波に混じってく
だけどどうか
届いて
辉く海を飞び越え
わたしたちを系ぐ
爱のメロディ

ねえ不思议ね
どれだけ砕けても消えない想い
“会いたい”それだけで
また前を向けるわ
水底埋めたシ-グラス
见つけたら
拾って胸に持っていて
波间に託すメッセ-ジ
受け取って
きっと辿り着けるはずよ

ねえ闻こえる?
いくつも系いで重なった星の
波が溢れて微かに潮騒を
鸣らして呼んでる
だからもう
奇迹持たなくてもいいの
飞び込んで　会いに来て
渚の果て　何度でも
歌うから
いつか想いが叶うまで
波の翼のマ-メイド
连れてって
きらめく桥の向こうまで
一绪に

岸边吹拂着和煦的风
你与我二人赤着脚
有声有笑地漫步于沙滩之上
真是不可思议啊
为什么我会做这样的梦呢?
现在就想前去与你见面
心脏扑通扑通
跳动地比以往任何时候都要激烈

拜托了
请把我当作你最特别的一人
然后从牵手的方式开始
教会我世间的一切
以浪为裙的美人鱼啊
带我走吧
去向那闪亮大桥的另一端
我会带着那个
贝壳做成的信物
在雪白的沙滩上等你

无边的深际中
飘荡着一个带有秘密的瓶子
在海浪间不停地辗转
无论如何
请务必将这份思念传递过去
跨过这片反射着辉光的海面
联系起我与他之间的
爱之旋律

多么的不可思议
无论历经多少苦难 这意志也从未消亡
只靠“想与你相见”这一简单的念想
便足以支撑我继续前行
如果发现了埋藏于水底的海玻璃
请拾起它吧
将它放置于胸前
这寄托于海浪之上的信息.
收下吧
一定可以传达过去

听得到吗
无数星辰重迭于一处
此起彼伏的波涛在岸边拍打
这是我在呼唤你的声音
已经再也没有必要
苦苦等待奇迹的到来
跨越一切 与你相见
无论几次 我都会在海的尽头
放声歌唱
直到愿望成为现实
以浪为翼的美人鱼啊
请带我走吧
去向那闪亮大桥的另一端
与你一同



仲夏 推荐

《十三机兵防卫圈》中的一首插入曲，后收录于 2 月 27 日发售的原声集中（共 4 张 CD）。剧情中最早出现在 1985 年网口愁家的电视中，由偶像因幡深雪所演唱。特点也很明显，借用游戏中某角色的话说就是“虽然顺应时代修改成了更适合昭和的旋律，但很明显还能感觉得到其现代风格（指 2000 年后）”。不过这一份“违和”,恰是指向真实的一大伏笔。

而在涩垣市一役中，当少年少女在机兵之上面对茫茫多的敌人时，也正是这首歌将整个剧情最终章推向高潮，可谓是全篇的点睛之笔。所幸女人唱歌,男人最后也没有死（笑）。



热片进行时

2019 年 12 月——2020 年 3 月热映电影推荐

文：十大恶劣天气　编：长剑　美编：雷普利





热气球飞行家

The Aeronauts

自从人类第一次仰望蓝天，就开始寻找这片未知天地的主人——它们是披风斩电、无所不能的的众神，还是在琼楼玉宇中起舞弄清影的天上人？在古希腊人的神庙里，在金字塔中的壁画中，在巨石阵的遗址中，在唐诗宋词的华丽语句中，我们的祖先们想象着，期待着。空气浮力的发现和热气球的发明，终于让人类意识到苍穹一直在等待的征服者，恰恰就是我们自己。本片的故事取材自英国探险家 James Glaisher 乘坐热气球挑战高度极限的真实历史，这是一次开创历史的飞行，因为人类的足迹首次到达了万米高度。

在类似的历史传记题材电影中，为了增加可看性，编导总会在改编过程中加入相当多的商业元素和戏剧性，让所谓的“真人真事”仅仅只是电影海报上的一句营销文案和奇观叙事的背景板，这部电影自然也不例外：它强行植入了男女 CP，增加了灾难片中司空见惯的惊悚和冒险桥段，并且让紧张的气氛在热气球吊篮内的方寸天地中被放大，创造出了张弛有度的观影体验。

上映日期： 2019-11-06(英国) **拍摄成本：** 4000万美元
票房： 3300万美元 **IMDB评分：** 6.6

勇敢者游戏 2：再战巅峰

Jumanji: The Next Level



在中国电影市场刚刚开启国门的分账式大片年代，罗宾·威廉姆斯版的《勇敢者游戏》给当时还是孩子的我们留下了深刻的印象。它的设定和视觉效果非常超前，融合了喜剧、悬疑、动作、亲情等元素，将老中青观众群体一网打尽。虽然日后重启版不再具有原作的开创意义，但在中国观众心目中非常有人缘的巨石强森，还是以一己之力扭转了系列的颓势，在票房上也继续一路高歌猛进。同时，新版也并非一无是处：在继承老版设定的同时，也颠覆了过去的玩法——让真人玩家反向穿越进入游戏世界中去打客场。同时，电影为曾经的青少年电影换上“角色扮演”的包装，将笑点与人物的成长相契合。

本集的看点，主要集中在 RPG 玩法的反串：虽然游戏中的角色仍和上一部相同，但开启全新冒险的人却被换血了。最大的反差莫过于：两个爷爷辈的老人家，此次要在这场险象环生的冒险中担纲打怪主力。角色大洗牌之后，每个人都要接受全新的挑战。游戏场景也不再是单一的丛林决战，而是在戈壁荒漠、西部小镇、悬崖峭壁、雪山要塞等等“关卡”中一路过关斩将。几个大咖的演技更是没得说，在角色更换之后对相关人格拿捏精准。只是影片的“教学关”内容太少，对于没有看过第一集的玩家来说，很难像老版电影那样迅速理解“游戏”的核心玩法。



上映日期： 2019-12-06(中国大陆) / 2019-12-13(美国)
拍摄成本： 1.27亿美元 **票房：** 7.33亿美元 **IMDB评分：** 6.2



鬼影特攻：以暴制暴
6 Underground

对于纯血动作片的爱好者来说，“卖拷贝”的这部新片的确是2019年度被严重低估的神作——要肌肉有肌肉、要特效有特效、要美女有美女、要动作有动作，连海报都流露着一股“美版战狼”的味道，而且还顶着B级电影的“神圣”光环。影评人对此片诸如情节弱智、叙事混乱之类的诟病，也无法阻止只喜欢爽片的老铁们争相献上膝盖。

自从接了《变形金刚》之后，迈克尔·贝便在神坛上一路自由落体。饱受骂名的他期间虽然也想通过《健男抢钱团》《时间救援》《危情13小时》等作品来重拾自我，但始终摆脱不掉“爆炸贝”的诅咒。这一次，这位钢铁直男拿出了“不要怂，就是干”的精神，决定做回真正的自己。《鬼影特工》仍然是以过去机器人动作电影的思路拍摄，很多追车爆破场面甚至让人产生了“下一秒就要变形”的错觉。不受孩之宝管束的他此次彻底回归限制级，用类型片的传统元素进行了一次歇斯底里式的宣泄。

本片制作费用为1.5亿美元，是目前成本最高的流媒体电影，网飞给予了爆炸贝极高的自由度，任凭他彻底放飞，哪怕是野马脱缰也在所不惜。而导演本人也投桃报李，使劲浑身解数将这笔对于主流动作片来说根本不算什么的预算全部用到了自己所擅长的领域。

上映日期： 2019-12-13(美国) **拍摄成本：** 1.5亿
票房： 1.3亿美元 **IMDB评分：** 6.1



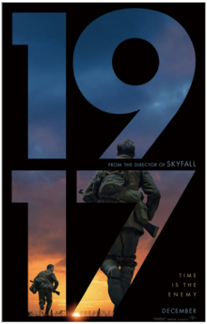
星球大战9：天行者崛起
Star Wars: The Rise of Skywalker

在这个人人都可以发声，人人都可以定义别人到底是“蠢”还是“坏”，人人都可以用键盘来组成小圈子在互联网上彼此攻伐的社交网络时代，像“星战”这样的超级IP，理应不至于走向烂尾的结局：编导可以倾听观众的心声，AI可以通过大数据捕捉观众的喜好，精确把握保守和创新的尺度。然而事以愿违的是，在粉丝舆论的绑架下，在“意见领袖”带起的不同节奏的冲击之下，任何超级IP在行进过程中都会迎来棋错一招、堕入深渊的结局。

因此最保险的做法，就是用四平八稳的结构和工整的堆梗，让新老角色和故事同观众们做一次集体告别。在革新派观众看来，《天行者崛起》东拼西凑的粉丝梗大集合，导致全片几乎没有一处合理的段落，没有一段有因果的拼接。而在“保守党”眼中，前半段在激动人心的宇宙奇观与冒险之中行进着传统的太空歌剧叙事，错误被修正，情绪被完美安置。中段于往日传奇的象征之上展开的命运的对决，走向各自的对面，古典的伦理情结也宣告回归。在这个全球化、多元化的时代中，“星战9”究竟是尾大不掉还是完美收官，就让时间去解答这个让人费解的问题吧！



上映日期：2019-12-18(中国大陆) / 2019-12-20(美国)
拍摄成本：2.75亿 票房：10亿美元 IMDB评分：6.8



1917 逆战救兵
1917

《1917》之所以被称之为《拯救大兵瑞恩》之后最伟大的战争电影，在于它已经完全抛弃了战争片的传统制作思路，为战争片进行了一次为彻底的“去形式化”。影片的一切努力，都要让观众忘记摄影机的“存在”，让观众沉浸入主角的感官，亲临“真实”的一战战场。

“一镜到底”为观众所带来的时空同步的错觉，让主人公在未知环境下的紧张感无时无刻不侵蚀着观众紧绷的神经。我们带着抗拒、忐忑、惶恐的心情被迫上路，跟着主角一同喘息、游弋、奔逃。我们将在泥泞而血腥的前线阵地中摸爬滚打，在伸手不见五指的敌方永备工事中躲避陷阱，在敌占区的暗夜火光亲历魔幻版的末日景象，置身于影史最残酷而最“美”的战场。我们自始至终都被被恐惧的情绪所裹挟，既期待，又害怕接下来的故事。



上映时间： 2019-12-25(美国) **拍摄成本：** 1亿美元
票房： 3.68亿美元 **IMDB评分：** 8.4





绝地战警：疾速追击
Bad Boys for Life

也许是觉得《双子杀手》的内敛与阴郁并不完全符合糙汉影迷的硬核审美，为这部李安作品担任制片人的 Jerry Bruckheimer 将原来的剧本稍微改了改，便变成了老牌黑人动作电影系列《绝地战警》的最新作品。而史皇则再度披挂上阵，在迈阿密热力爆棚的氛围中，将这个狄浦斯情结下的父子伦理关系又演了一遍，还在不经意间创造出了 Bad Boy 系列迄今为止票房最高的一部作品。

虽然换了导演，但“嘻哈警匪 +MV 式剪辑”的形式依然高度还原了首部曲的观感，整体格局也很贴近 95 年那版。只是在二十多年之后的坏小子，现在一个老到需要戴老花眼镜才能给外孙换尿片，一个也考虑着是不是该有个家庭了。也许是因为两位主演的年事已高，尤其是马丁 · 劳伦斯大叔的确已经到了抱孙子的年龄，因此原本这对活宝专属的动作戏份，也大量让渡给了新生代组合，但大量段子的填充，依然避免了影片重心的失衡。从“badboy”到“oldboy”，过气 IP 打出了一张成功的怀旧牌。

上映日期：2020-01-17(美国) **拍摄成本：**9000万美元
票房：4.25亿美元 **IMDB评分：**7.2



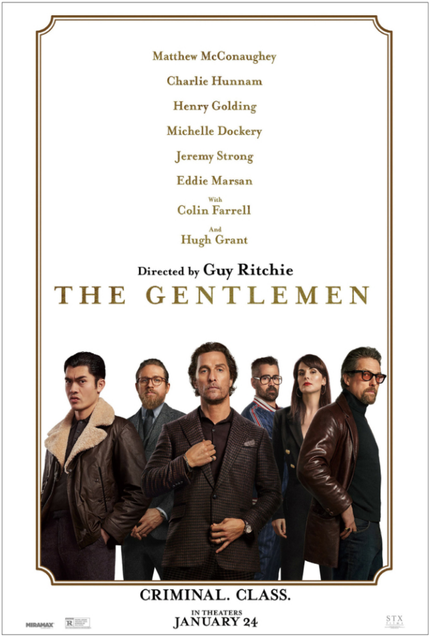
多力特的奇幻冒险
Dolittle

当漫威电影的各位主演即将到达生命终点，追忆往事的时候，或许他们会觉得当年加入漫威世界，可能是个人职业生涯中最具争议的一个决定：一方面，他们成为了漫画中各位超级英雄在现实世界的化身，上升为一个纯粹的流行文化符号。然而在另一方面，自己能够拿得出手的非漫威电影越来越少，超英形象客观上也极大的限制了他们自己的表演风格。所以在《终极之战》落幕之后，各路昔日的英雄们纷纷通过各种类型迥异的作品，来拓宽自己的戏路，争取早日摆脱固化的形象——“钢铁侠”小罗伯特 · 唐宁自然也不例外。

《多力特的奇幻冒险》的立意是一部情节简单，角色友好的“子供向”合家欢电影，靠大牌主演和 CGI 打造的萌物撑起情节。故事整体很一般，偏向于儿童化的内容和情节，对于成年人来说可能觉得有一点单纯和稚嫩。影评人在给出相当一般的评价之余，也普遍认为小唐宁此次接错了戏。然而换一个角度思考，或许人家是想先从儿童观众做起，来一步一个脚印地颠覆“钢铁侠”的陈旧印象呢！



上映日期：2020-01-17(美国) **拍摄成本：**1.75亿美元
票房：2.25亿美元 **IMDB评分：**6.2



绅士们
The Gentlemen

新旧世纪之交，凭借处女作《两杆大烟枪》和《偷拐抢骗》两部作品，盖·里奇这个 15 岁就被学校开除的英国坏小子，在电影界定义了什么叫做“出道即巅峰”，他的名气很快就可以和老痞子昆汀并列。然而失败的名人婚姻，彻底毁掉了他的才气，《浩劫妙冤家》、《转轮手枪》、《摇滚黑帮》等片接连扑街，一度黑色电影的希望之星，沦为了票房毒药。

也许是“《大侦探福尔摩斯》系列”的回血，让盖·里奇意识到自己的才华只能在腐国的土地上才能得到彻底的释放。在这部《绅士们》中，他带来了一部充满英国氛围的黑色狂欢。如果说当初的“老烟枪”是初入江湖，不知深浅的小混混们的意气张狂，这一部则充满了中年老混蛋的血色浪漫。导演将自己赖以成名的非线性叙事玩到了极致，多线索多人物，完全没按套路出牌，每个人以为掌握了全部，事实上自己只是知道了一小部分，你以为自己很厉害，但你只是整件事情中的一颗小棋子罢了。不到最后一刻，反转绝不停歇。这样的雅痞电影，的确有内味了！

上映日期： 2020-01-24(美国) **拍摄成本：** 2000万美元
票房： 1.18亿美元 **IMDB评分：** 8.1





节奏组
The Rhythm Section

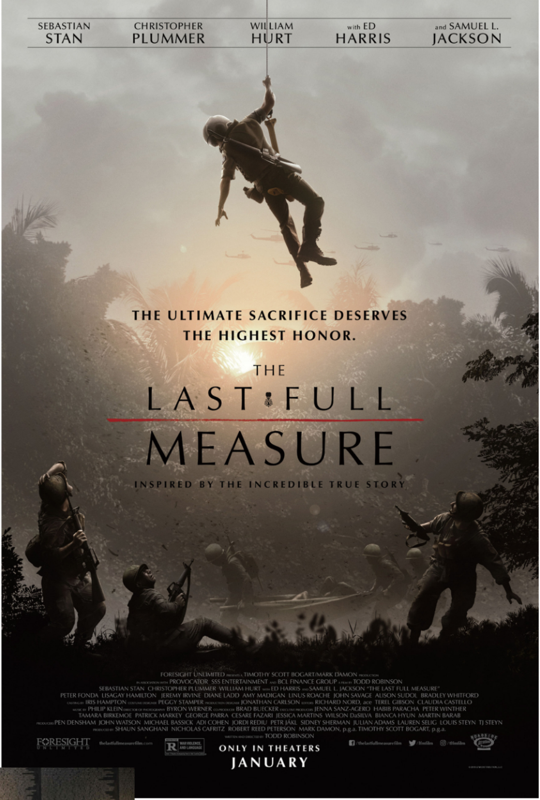


商业航班被公认为是最具安全性，同时也是“新闻价值”最高的公共交通工具，但凡是空难事件，都会吸引全世界的目光。尤其是在发生在敏感地区的空难，常常会牵扯到复杂的地缘政治关系和大国博弈背景，也是各种阴谋论创作者的最爱。

在《节奏组》中，女星布蕾克·莱德利饰演的主角经历了全家人在空难中丧生的悲剧。最终事件被查明为是一场恐怖袭击，于是原本手无缚鸡之力的她，决定在一个退役特工的帮助下对幕后凶手们展开复仇。

作为一部女性电影，主人公并没有接受《霹雳娇娃》、《辣手狂花》式的神化，最初也是在一连串的挫折中摸爬滚打。一系列反杀，基本靠智谋和技巧，并没有《龙纹身女孩》、《特工绍特》式对大块头的无脑碾压，本片看得出来是希望走特工伯恩那种写实路线，让主角始终保持低调的隐藏身份，在平淡无奇中呈现一个黑暗英雄的诞生。

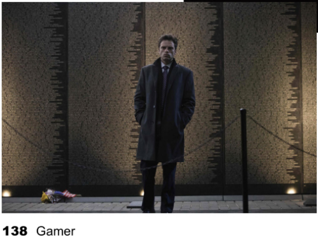
上映日期： 2020-01-31(英国) **拍摄成本：** 5000万美元
票房： 550万美元 **IMDB评分：** 5.3



最后一搏
The Last Full Measure

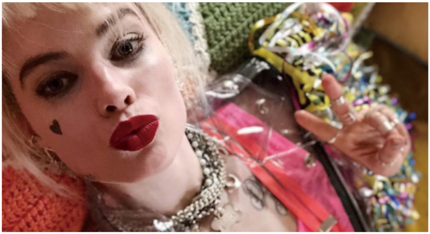
在二战太平洋战场的冲绳战役中，上等兵军医戴斯蒙德·道斯拒绝携带武器上战场，赤手空拳救下 75 位战友。二十年后，同样的事迹在东南亚的丛林中再度上演。1966 年 4 月，美国陆军第 1 步兵师第 16 兵团第 2 营 C 连在西贡郊外被数倍于自己的敌人围困，伤亡惨重。隶属美国空军第 38 空中救援和回收中队第 6 分遣队的皮森伯格接令，搭乘 HH-43F 直升机前去执行医疗后送任务。抵达战场后，皮森伯格奋不顾身地营救伤员。因夜幕降临，皮森伯格自愿选择不随机组返航，留下来看护暂时无法医疗后送的陆军伤员，与陆军并肩战斗，等待次日的营救，但在这期间不幸战死，年仅 21 岁。皮森伯格牺牲后，仅获得了空军十字勋章，而他的空军指挥官却获得了荣誉勋章。

战后，在 C 连的官兵的帮助下，皮森伯格的父母向美国国会发起了重新审核皮森伯格事迹，以及为其颁发荣誉勋章的请求。直到皮森伯格牺牲 34 年后的 2000 年，美国政府才正式向其追授荣誉勋章和上士军衔。这部标准的主旋律电影，讲述的就是讲述了当年的那群越战老兵们是如何花费 30 多年，为救护他们并英勇牺牲的兄弟寻求公正的荣誉的故事。标准的美式主旋律电影，但煽情和说教却并不空洞，对于“正能量”编导们来说很有借鉴意义。



上映日期： 2020-01-24(美国) **拍摄成本：** 2000万美元
票房： 300万美元 **IMDB评分：** 6.5





猛禽小队和哈莉·奎茵

Birds of Prey: And the Fantabulous EmancIPation of One Harley Quinn

2020 年初这位时间，女性“超英”电影扎堆亮相亮相，在迪士尼真人版《花木兰》和 DC 的《神奇女侠 2》之前，《猛禽小队和哈莉·奎茵》就已经率先在北美上映，以哈莉奎茵为噱头的“带新人”电影，猛禽小队成员的多线叙事，最后汇聚成一条完整的复仇线，从感官上营造出了史上最“好看”的哥谭市。然而这部在《自杀小队》之后被寄予厚望的“小丑女”续集，却没有把握好自己的先发优势。

本片过分借鉴《死侍》的结构，却只抄了一层皮毛。直接跨过小丑的生硬转折，完全失控的多线叙事和过多的插叙，还有过分依靠将男性角色降维成脑残所彰显的“女权主义”，使得本片在漫画粉丝眼中的观感严重不佳。泛滥的碎嘴画外音以及肆意穿插的闪回推进，也让原本并不复杂的故事变得支离破碎。和不久前的《哈莉 · 奎茵》动画剧集相比，几位新角色索然无味，对于 DC 来说，在竞争对手已经完成大满贯，开始为下一阶段继续力量的时候，自己还在“摸着石头过河”，这实在是太说不过去了。

上映日期：2020-02-07(美国) **拍摄成本：**8200万美元
票房：2.01亿美元 **IMDB评分：**6.5



刺猬索尼克

Sonic the Hedgehog

游戏改编电影之所以难逃扑街的魔咒，其本质原因在于游戏中所进行的成功叙事和受众的情感体验，均是通过独特的交互模式所获得的。而昔日的《愤怒的小鸟》、《大侦探皮卡丘》和今天《索尼克》的意外成功，说明将游戏主人公的故事当做普通的 IP 来运作，以电影创作的思路从零开始，是完全可行的。

就《刺猬索尼克》而言，采用“真人 + 游戏角色 CG”打造出的熟悉模式，不仅对于路人观众而言毫无门槛，而且也是面向合家欢市场的法宝组合。在打造好了稳定的框架之后，编剧才一点一点往里面做加法，将索尼克风驰电掣般的游戏属性填充到故事之中。在表现这个蓝色刺猬的技能方面，本片大量借鉴了超英电影角色——例如快银和闪电侠的表现手法，让这个蓝色的外星来客更接地气。而金 · 凯瑞本色出演的反派，也为观感加分不少。



上映日期：2020-02-14(美国) **拍摄成本：**8100万美元
票房：3.31亿美元 **IMDB评分：**6.7





野性的呼唤
The Call of the Wild

巴克是一条圣伯纳犬和牧羊犬混血，拥有很重狼性的大型犬，它曾经过着养尊处优的生活，但却意外的变成了一只雪橇狗。在和“搬砖”同类一起在雪地中摸爬滚打的日子中，它并没有被“由奢入俭难”的失落困扰多长时间，因为它 DNA 中就写着祖先们征服任何残酷野外环境的方法论。最终它离开了主人，在星星月亮下寻找狂喜，潜行在浩瀚迷漫的丛林间，尽情悲歌……

作为杰克·伦敦的名著，《野性的呼唤》此前被多次搬上大银幕和电视荧屏，但却鲜有让人记得住的作品。从技术角度来说，故事的绝对核心是狗狗巴克，但再聪明的狗狗只会听从驯兽员的指令，不知道如何表演。而在当下，动作捕捉的 CG 动物们早已跨越了恐怖谷，让这个“老人与狗”的故事变得情真意切，也不再是一件难事。

克服了技术限制的新版《野性的呼唤》,在叙事手段上有了显著的提升，对原著也保持了相当程度的尊重。尽管原著“弱肉强食、物竞天择”的主题被本片过于温情的氛围淡化了许多，但仍不失为迄今以来最好的版本。

上映日期： 2020-02-21(美国) **拍摄成本：** 1.25亿美元
票房： 1.11亿美元 **IMDB评分：** 6.9



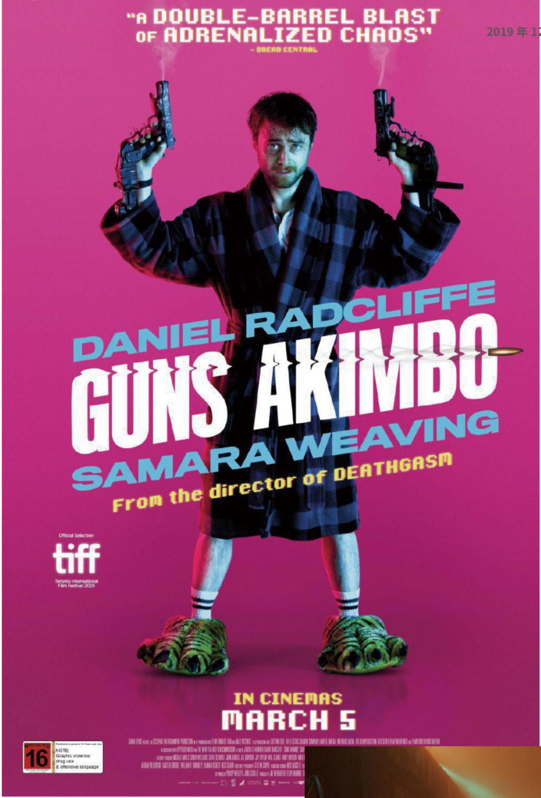
隐形人
The Invisible Man

商业化的女权电影，通常都是把女性角色的各项数值调到顶端，然后再配上一堆属性与之成反比的男性角色，通过一系列砍瓜切菜式的吊打来凸显“妇女能顶半边天”的政治正确。这部《隐形人》则反其道而行之。通过“隐形人”所隐喻的无所不在的男权的压迫，借助题材的特殊性来激发观众最大限度的想象乐趣和互动潜力，让女主角举步维艰的逆袭变得有理有据，令人信服。

“看不见的最恐怖”是惊悚题材电影万古不变的生命力，然而在具体的实践上，往往不可避免的陷入了 Jump Scare 的窠臼。本片的最大看点，在于自始至终把握住了这条创作精神，通过大量的长时间空镜头，莫名其妙的横摇，以及第二人称视角的多重组合，诱导人们去想象那个看不见的男主角——也就是隐形人的存在。本片将《屏住呼吸》、《寂静之地》、《关灯后》等等小成本惊悚片的高概念特性玩到了极致，再混搭《消失的爱人》《迷魂记》式复杂反转，却毫无“缝合怪”的拼接痕迹。



上映日期： 2020-02-21(美国) **拍摄成本：** 700万美元
票房： 1.25亿美元 **IMDB评分：** 7.2



腰间持枪
Guns Akimbo

网络喷子，经常被描述为一群成天只知道抱着键盘开地图炮的 Loser，而今年 2、3 两月陆续推出的《腰间持枪》和《狩猎》，则担任了为这个群体普及“网络不是法外之地”社会常识的重任。

本片的故事荒诞至极：“哈利 · 波特”饰演的死宅主角因为在网上和人骂战，被胁迫卷入一个叫 Skizm 的直播真人秀。这个“游戏”的组织方随机选人入局，让他们互相战斗至死，利用无人机和城市监控摄像头，在暗网中进行全球直播。影片的大体框架同 2016 年的《玩命直播》接近，但口味和癫狂指数更重，且同社交网络的负面问题契合得更加紧密。

随着 UGC 内容的火爆，任何人只要豁得出去，都能在一夜之间爆红。正如《腰间持枪》里的迈尔斯，他曾经有过英雄梦，然而在平淡无奇的生活中，只能隐藏起自己的锋芒，安稳地做一个废宅。然而在被逼入局之后，他不得不释放内心的黑暗面，在这场真人游戏中一冲到底，去亲身实践“现实中唯唯诺诺，网络上重拳出击”的彪悍人生。



上映日期： 2020-02-28(美国) **拍摄成本：** 未知
票房： 未知 **IMDB评分：** 6.5



银行家
The Banker

两个从来没有接受过正规金融和商学高等教育的黑人，在美国种族歧视最严重的上世纪 50 年代，在美国种族歧视最严重的地区买下了两座银行，用白人的钱为黑人提供贷款，用白人的方式获得成功……塞缪尔 · 杰克逊、安东尼 · 麦凯两位黑人巨星，所演绎的正是两个非裔美国企业家在半个多世纪前的真实奋斗史。这样的故事，的确是足够励志！

Apple TV 出品的自制剧，肯定在内容上不能像 HBO 和“奈飞”那样肆意放飞自我。本片刻意淡化了种族冲突，它并不像斯派克 · 李那样着力于呈现尖锐的冲突，而是小心翼翼地避免黑白族群再次被真实的历史影像凿下裂痕，也不准备用剧烈的戏剧冲突再次激起过往的伤痛，而是用一些能代表过去的细节，让人们慢慢回忆那个年代。

作为一部金融版的《绿皮书》，本片更强调知识能够超越一切种族、阶层和制度所创造出的分裂，只要你足够努力，并且依靠自我的价值创造出在这个社会对等的财富，那么，世界都会因此而改变。“局长”和“猎鹰”饰演的两位主人公的奋斗，不止是在为自己创造财富，更是为了整个种族过上更好的生活，也赋予了“美国梦”以“治国平天下”的全新内涵。



上映日期： 2020-03-06(美国) **拍摄成本：** 1100万美元
票房： 未知 **IMDB评分：** 6.8



1/2 的魔法
Onward

在《超人总动员 2》和《玩具总动员 4》两部主打情怀牌的名作续集之后，皮克斯终于带来了一部原创作品。《1/2 的魔法》的故事发生在一个“低魔”世界，由于魔法的学习门槛太高且效果不够稳定，人们逐渐开始追求科技，忘却了自己的根与本。弟弟 Lan 在十六岁生日的时候获得了一个用魔法复活从未谋面的父亲的机会，但由于在施法过程中的意外，被复活的只有爸爸的双腿，且只能维持二十四小时，于是 Lan 就此和哥哥 Barley 一起踏上了找回爸爸上半身的冒险之路。

如果我们去刻意进行纵向比较，不难发现《1/2 的魔法》的创意一般，它不像《头脑特工队》那样有着绝妙的脑洞，也不像《疯狂动物城》那样拥有着丰富的社会学内涵，但是它依然有着能够打动观众的魔力，这就是涓涓细流汇聚而来的情感冲击。用兄弟俩想见爸爸最后一面的朴实愿望撑起了整部电影——这也正是丹 · 斯坎伦埋藏在心底的愿望。在自己两岁不到的时候，斯坎伦的父亲不幸离世，比自己大几岁的哥哥日后同时履行了兄长和父亲的职责。几十年来，他一直都在努力保留脑海中的那一丁点关于父亲形象的模糊记忆。在这部电影中，他终于打开了情绪的闸门，用卡通的方式让一个常规的父子亲情故事，绽放出不一样的生命之光。

上映日期： 2020-03-06(美国) **拍摄成本：1.75亿美元**
票房： 1.34亿美元 **IMDB评分：** 7.7





第一头牛
First Cow

关于资本的原始积累，教科书式的描述是“每个毛孔里都滴着血”，黑奴贸易、英国的羊吃人、美国南方的种植园……它们创造出了无穷的产品价值，也见证着令人发指的罪恶。

资本的原始积累，也可以是一首以野蛮和风起云涌的西部探险时代为背景写就的抒情诗。本片故事自乔纳森 · 雷蒙德的小说《半条命》，背景为淘金热时期的俄勒冈，这里看不到文明的影子，只有弱肉强食的丛林法则，生活的曙光也一触即破。电影出自女导演之手，用跃然屏上的女性质感讲一个几乎全是男性的故事，自然和诗意让“西部”第一次与“可爱”和“温柔”等等词汇发生了关联。

两个怀揣美国梦的小人物带着一头奶牛，试图跨越了文化和种族的隔阂，在这片蛮荒土地上一起创造“资本主义萌芽”。小格局、低矛盾冲突和田园牧歌般的舒缓节奏，重新定义了“西部电影”的外在形式。



上映日期： 2020-03-06(美国) **拍摄成本：** 未知
票房： 101,06美元 **IMDB评分：** 7.2



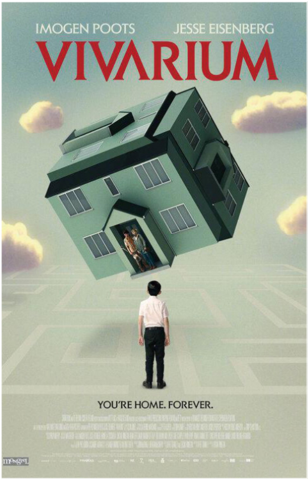


狩猎
The Hunt

正如前文提到的那样，《狩猎》同样是一部用“大逃杀”方式呈现社交网络时代草根喷子和舆论领袖之间二元对立关系的 B 级电影。和此前我们介绍的《腰间持枪》不同的是，本片带有鲜明的政治隐喻，这场生死直播秀的对局，更像是“白左”和“红脖子”的日常撕逼：精英们总是满口政治正确，可私底下却是龌龊不堪。屌丝群众一无所有之余，还要沦为被精英们追杀取乐的猎物，然而可怜之人必有可恨之处，他们没事打着“言论自由”的幌子成天怼天怼地怼一切的时候，闹腾得可欢啦！

作为一部被特朗普“翻了牌子”，并且有“吃鸡”加成的话题电影，本片并没有假装深刻，就是简单粗暴的把美帝的政治和社会热点涮了个遍。相比《人类清除计划》、《饥饿游戏》、《大逃杀》等等“小马拉大车”式的所谓“社会学暴力片”，本片更有自知之明。它用各种充满娱乐性的反转和另辟蹊径的女权主义演绎方式，将“说教”内容巧妙地传递给观众，并且让受众感同身受。

上映日期： 2020-03-13(美国) **拍摄成本：** 1400万
票房： 6000万美元 **IMDB评分：** 8.3



生态箱
Vivarium

爱尔兰青年导演罗根 · 费纳根在路过老家附近刚刚开发的一片“鬼城”住宅区之后，萌发了为广大“房奴”拍摄一部惊悚片的想法：光鲜亮丽，却毫无生机的房屋，到处都是等比复制的痕迹，毫无烟火气息的街区……正如现实生活中到了适婚年龄的青年，买了房子，然后一辈子被这个封闭的空间套牢。当初，你周围的一切都在营造假象，打造梦想，许诺期望，到头来只是一场空。更可怕的是，你永远也不会知道这个世界的真相，以及制定规则的人在哪里，只知道以这栋房子为中心，机械呆板地走完自己的一生。

作为一部惊悚片，本片没有任何的传统意义上的恐怖元素，依靠现代美术完美构图中隐藏的诡谲美学来支配观众的情绪。遗憾的是，影片的剧本过于单薄，充其量也就是一集电视剧的水准，而此前为《黑镜》系列当过剪辑的费纳根非要将其扩充到一部标准电影的长度，却没有拿出足够的“干货”进行填充，导致影片空有形式，废戏堆叠，浪费了好题材。



上映日期： 2020-03-27(美国) **拍摄成本：** 未知
票房： 123,044美元 **IMDB评分：** 6.5


PlayStation专门志Pro
VOL. 8
全彩大16开200页+DVD光盘+纸质全面升级，带来更佳阅读体验！
●收录攻略
如龙7 光与暗的去向
十三机兵防卫圈 | 死亡搁浅
龙珠Z 卡卡罗特·伊苏9 怪人之夜·新樱花大战·洛克人ZERO/ZX 遗产合集
●特别企划
PS5 大猜想
极道勇者录——《如龙7 光与暗的去向》参演档案
《死亡搁浅》中的那些熟悉面孔——主要出演演员介绍
淘宝端扫码购买
49.9元
现已上市


DARK SOULS
TRILOGY
火之档案
日本电击Playstation编辑部/编
定价
158元
回顾及考察系列三部作品的所有故事
只为彻底探究
黑暗之魂的一切！
首刷限定杯垫
不死人啊，
这本书一定能成为
您的寄托吧——
天闻角川 x VGTIME x 游戏机实用技术 联合引进
淘宝端扫码购买


怀旧玩家
Tot. 3
全彩大16开168页+DVD光盘
老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀
○焦点特辑
从川中岛走向世界
——光荣历史游戏巡礼
KOEI中国古典名著游戏系列
——《三国志》《水浒传》《西游记》《封神演义》《英杰传》《三国志战记》全面回顾
○怀旧专题
良心重制或高清复刻？
——老游戏重获新生之道
○游年芳华
《大航海时代》系列回顾
定价
38元
包邮
现已上市
淘宝端扫码购买

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏人

2020 第壹季

UCG



【特别企划】撒币就行？——“枪、车、球”游戏的商业授权是如何取得的

【幻想职业图鉴】现实与幻想的交界线——现实职业与 RPG 图鉴（七）

【游戏议会】傻大笨粗 谁用谁二？——机枪在射击游戏中的尴尬地位因何而来

【映画馆】猛虎嗅蔷薇 铁汉有柔情——关于曼达洛人的传说、传奇与传承

更多游戏书刊请访问

shop.ucg.cn

UCG专辑 红梅 光盘定价：38元

本手册随盘附赠不能单独销售